

وزارة المعارف العمومية

كتاب

الألعاب الملهية والمنظمية

تأليف

الآنسة تری

ترجم الى العربية بأمر وزارة المعارف العمومية

(حقوق الطبع محفوظة للوزارة)

الطبعة الأولى

بالمطبعة الأميرية بالقاهرة

١٩٢٣

وزارة المعارف العمومية

كتاب

الألعاب الملهية والمنظمية

تأليف

الآنسة ترى

ترجم الى العربية بأمر وزارة المعارف العمومية

*(حقوق الطبع محفوظة للوزارة)

الطبعة الأولى

بالمطبعة الأميرية بالقاهرة

١٩٢٣

فهرس كتاب الألعاب المدرسية المنتظمة

الجزء الأول

صفحة	صفحة
٦ هودى الى مقرك أيتها الغنم	٨ تعليمات أولية
٧ القرد والبنديقة	١ الثعلب والكلب
٨ وجهها لوجه أو ظهرها لظهر	٢ الكنجرو
٨ المسابقة بالأشياء	٢ امرأة الفلاح
٩ ألعاب الاطفال الصغيرة جدًا	٣ السرطان البحرى
١٠ يخرج من اللعبة من لا زميل له	٤ الدب وسط الدائرة
١١ لعبة العصي	٤ الرقص الموسيقى
١٢ القبض على الزملاء	٥ الملوك والملكات

الجزء الثانى

٣٢ الكرة فى الوسط	١٥ ادفع السلة
٣٣ قف مكانك	١٥ الازقة
٣٤ مسابقة الجرى بأ كياس الفول	١٦ مسابقة الفرق
٣٥ المسابقة فى إرسال أ كياس الفول	١٧ مسابقة التبادل
٣٥ لعبة الضابط بالكرة	١٨ جرى الاعداد
٣٦ اللعبة الأولى	٢٠ اضرب جارك أو ساعى البريد
٣٨ الغلطات	٢٠ تبادل الأرقام
٣٨ اللعبة الثانية	٢١ مسابقة الدائرة
٤٢ اللعبة الثالثة	٢٢ الممس
٤٤ قوانين اللعبة	٢٣ اللامس فى الدائرة
٤٦ السير بالكرة داخل الصفوف وخارجها	٢٣ الممس العمومى
٤٧ قفز الكرة	٢٤ الممس الفرنسى
٤٧ مسابقة الفرق بالكرة	٢٤ الدوائر
٤٩ المرور على القنطرة	٢٤ الزوج الأخير يتقدم الى الأمام
٥٠ كرة اليد الاسكتلندية	٢٥ الحرف الاول والاخير
٥٠ مسابقة قفز الضفادع	٢٦ املا الفراغ
٥١ لمس الحبل	٢٧ بادئ خارج اللعبة
٥١ الخيل والفوارس	٢٨ المسابقة فى تكوين الاشكال
٥٢ كرة النفق	٣١ دائرة الكريكت
٥٣ القفز على خطوط الطباشير	٣٢ الكرة المشاية

تعليمات أولية

١ - أن الألعاب لفصول الكثيرة العدد ينقسمها دائماً حسن النظام وملائمتها لطبيعة الأطفال من حب الحركة والعمل المستمر فتلاعبة (املاً الفراغ) أو (أشأن وثلاثة) إذا لعبها عدد كبير من التلاميذ نحو ٦٠ تلميذاً مثلاً فإن ضررها لا يخفى إذ يضطر أغلب التلاميذ إلى مجرد الوقوف بلا حركة وعلى هذا تضيع الفائدة المطلوبة من الرياضة البدنية ويسام التلاميذ مثل هذا اللعب الذى قلما تتناول أدواره جميع التلاميذ ويمكن التغلب على مثل هذه الصعوبة بقسمة التلاميذ إلى عدة جماعات فيلعب كل جماعة نفس اللعبة التى يلعبها الآخرون أو تقوم كل جماعة بلعبة مختلفة وتراقبهم المعلمة فى الحالتين ٤

٢ - يحسن أن يكون هناك فراغ كاف بين كل تلميذ والذى يليه وأسرع طريقة لاييجاد ذلك الفراغ هو أن تأمر المعلمة التلاميذ بمد الذراعين على جهتي الجسم والوقوف بحيث لا يمس كلاهما ذراع التلميذ الذى بجانبه ٤

٣ - عند تعليم لعبة جديدة يحسن أن تعلم اللعبة لجماعة واحدة وأن يؤمر باقى التلاميذ بملاحظة اللاعبين ٤

٤ - يحسن اتخاذ الصفارة إشارة للبدء فى اللعب أو لايقافه ٤

٥ - يحسن أن يلبس التلاميذ شارات ذات ألوان زاهية على أعلى الصدر لتمييزها زعيم الجماعة أو اللاعبون من الجماعات المختلفة ٤

٦ - يجب اختيار الألعاب بحيث تلائم فصول السنة فالألعاب التى لا تحتاج إلى مجهود جسمانى كبير تختار لفصل الصيف مثلاً ٤

(و)

٧ - يجب أن تشجع الصبيان على خلع الحركات والبنائيق عندما يسمح الحق بذلك فان حرية حركة الأعضاء واجبة في الألعاب كوجوبها في دروس الرياضة البدنية ؛

٨ - في الألعاب الخاصة بالأطفال الصغيرة يمكن استبدال الأيكاس المملوءة بالفول أو الذرة بالأكر لأنها سهلة التناول .

وتصنع هذه الأيكاس من أقشة متينة ويكون مسطحها خمس بوصات مربعة وتملاً بنحو نصف رطل من الفول ويحسن أن تكون على ألوان مختلفة ؛

٩ - قد يتسرب الى أذهان بعض الذين يقرءون هذا الكتاب انه لا يربى قوة التفنن والتصوير لما فيه من الأشكال المحدودة للألعاب ولكن هذه الأشكال المحدودة قد وضعت اقتصاداً للوقت فاذا كان هناك متسع من الزمن يحسن أن يختار رئيس للعب ليرتب أفراد لعبته كما يحسن أن تشجع الأطفال جميعها على القيام بترتيب ألعابها .



الجزء الأول

ألعاب تلائم الأطفال الذين يبلغون من العمر
من ٥ الى ٧ سنوات تقريبا

الثعلب والكلب

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — تقف التلاميذ اثنين اثنين بحيث يواجه كل تلميذ التلميذ
الذى أمامه ويمسك بيديه تاركا بين أذرعهما فراغا يسمى (المغارة)
كما هو موضح في الصورة ثم يوضع في كل مغارة أو كهف تلميذ يسمى
(الثعلب) :

يختار من التلاميذ اثنان أحدهما يسمى (الثعلب) والاخر (الكلب) ثم
يطارد الكلب الثعلب الذى أمامه فياجأ الثعلب الى أحد الكهوف وحال
دخوله الكهف يجب أن يخرج منه الثعلب الموجود فيه في الحال ويطارده
الكلب وعلى ذلك تستمر الثعالب في تبادل الكهوف فاذا اصطاد الكلب
ثعلبا تعاد اللعبة من جديد ويختار ثعلب آخر وكلب آخر ولاخراج الثعالب
من الكهوف أو ادخالها فيها ترفع التلاميذ أذرعهم ويحسن في ابتداء كل
لعبة عند ما يصطاد الثعلب أن تغير التلاميذ محالهم أى أن التلاميذ الذين
كانوا الكهوف في اللعبة الأولى يصيرون ثعالب في اللعبة الثانية ويحسن
أن يكون هناك أكثر من كلب واحد وثعلب واحد .

الكنجرو

عدد اللاعبين - من ١٠ الى ٦٠

الشكل - تقف التلاميذ في دوائر كل منها ٢٠ تلميذا أو في صفوف

متباعدة :

يختار تلميذان أو ثلاثة ليشل كل منهم الكنجرو فيقفون مضمومين القدمين ولا يسمح لهم بالقفز إلا اذا أعطوا إشارة بالصفارة وحينئذ تقف التلاميذ ويحتد الكنجرو في لمس من يستطيع لمسه منهم في مدة معينة مثل ٣٠ ثانية مثلا وكل تلميذ يلمسه الكنجرو يتحول الى كنجرو أيضا ويحتد في أن يلمس التلاميذ الأخرى .

تغير في اللعبة - يمكن أن تمثل التلاميذ البجع أو الضفادع ، فالجعة تنط برجل واحدة أما الضفدعة فتثنى ركبتيها عند القفز .

امرأة الفلاح

عدد اللاعبين - من ١٠ الى ٤٠

الشكل - يمسك التلاميذ احدهم بيد الآخر ويكونون دائرة وإذا كان عددهم ٤٠ كان الأفضل أن يكونوا دائرتين إحداهما داخل الأخرى : يختار تلميذ ليمثل امرأة الفلاح فتجلس أو ترقع على ركبتيها في وسط الدائرة ويعطى التلاميذ عدد ١ و ٢ بالتبادل ويجعل مقر التلاميذ الذين يسمون بعدد ١ في جهة من الفناء والذين يسمون بعدد ٢ في الجهة الأخرى وإذا كان التلاميذ يكونون دائرتين فلا داعي إلى التسمية بالعدد بل تذهب التلاميذ الذين يكونون الدائرة الخارجية الى جهة من الفناء والذين يكونون الداخلية الى الجهة الأخرى ثم يأخذ التلاميذ في القفز وهم داخل الدائرة مترفين بالشديد الآتي :

ثلاثة عمى من الفيران تجرى بلا خوف ولا توائى
فأعجب لها فى الجرى كالعقبان كأنما آذانها عينان

تجرى وراء امرأة الفلاح لأنها من بخلها الفضح
أطارت الأذنان بالسلاح فاشتهرت بالعدو بالفيران

فسارت الفيران فى الأوحال كأنها فى جريها الثعالي
فهل رأيتم مثل هذى لال فيما مضى من سالف الأزمان

وفى أثناء هذا الذئيد تقوم امرأة الفلاح فيجرى التلاميذ فى الحال كل
مهم الى محله فى الفناء ويحتهد امرأة الفلاح فى لمس من استطاعت لمسه
وعند اعطاء الاشارة بالصفارة ينضم الى امرأة الفلاح كل من لمستهم
ويحتهدون فى مساعدتها فى لمس الآخرين .

السرطان البحرى

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

الشكل — تكون التلاميذ دائرة أو دوائر صغيرة فى وسط كل منها
تلميذ :

تنظر التلاميذ الى التلميذ الذى فى وسط الدائرة وتمد ذراعيها الى الأمام
بحيث تكون الذراعان على ارتفاع الأكتاف فيحتهد التلميذ الذى فى وسط
الدائرة فى أن يضرب اللاعبين ضربة خفيفة على أيديهم ويحتهد اللاعبون
فى منعه بسحب أيديهم بسرعة الى جانبيه فاذا ضرب التلميذ الذى فى الوسط
يد تلميذ آخر حل ذلك التلميذ محله وتستمر اللعبة كما كانت .

الدب وسط الدائرة

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٤

الشكل — يمسك التلاميذ أحدهم يد الآخر ويكونون دائرة يقف
في وسطها تلميذ ممثلا الدب :

يحاول الدب الخروج من الدائرة فاذا نجح في ذلك جرى وراءه جميع
التلاميذ والتلميذ الذي يقبض عليه يصير هو الدب .

الرقص الموسيقى

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — دائرة واذا كان عدد اللاعبين أكثر من ٢٠ وجب تعدد
الدوائر :

تبتدى الموسيقى في العزف فيمسك التلاميذ أحدهم يد الآخر ويرقصون
في الدائرة وحالما تسكت الموسيقى يجلس التلاميذ على الأرض ويخرج من
اللعبة آخر من يجلس ويستمر اللعب كذلك الى أن لا يبقى فيه الا القليل .

ملاحظة — اذا كان اللعب خارج المدرسة يرقص التلاميذ ثم يقفون
عند سماع الصفارة ويركعون على ركبتيهم بدل الجلوس .

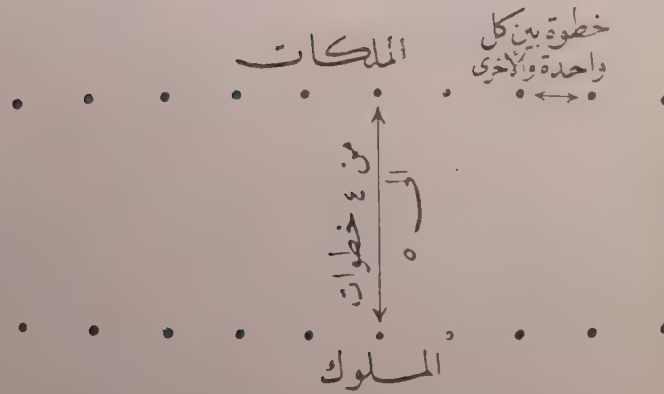
الملوك والملكات

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يقف التلاميذ صفين يواجه أحدهما الآخر ويبعد عنه من
٤ الى ٥ خطوات ويسمى أحد الصفين (الملوك) والثاني (الملكات) :

تنادى المعلمة الملكات واذ ذاك تجرى الملكات وراء الملوك لتقبض
عليهم فإذا قبضت إحداهن على ملك وضعتته في السجن وعند سماع
الصفارة تعود جميع التلاميذ الى صفوفهم ما عدا الأسرى فتنادى المعلمة
الملوك فتجري الملوك وراء الملكات كما فعلت الملكات بالملوك وتستمر اللعبة
كذلك والصف الذي يكون عدد أسراه أكثر من الآخر يعتبر فائزا .

سجن الملوك



سجن الملكات

عودى الى مقرك أيتها الغنم

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — كما هو موضح بالرسم :

الذئب ٥

الأم
x

يقف كل اللاعبين في صف واحد ماعدا اثنين ويسمى اللاعبون (الغنم)
أما الاثنان فيقف أحدهما في الجهة المقابلة للغنم ويسمى (الأم) ويقف
الآخر الى ناحية ويسمى (الذئب) ثم يتخاطبون بما يأتى :

الأم — الى الى أيها الغنم .

الغنم — لانستطيع ذلك .

الأم — لماذا .

الغنم — خوفا من الذئب .

الأم — الذئب قد ذهب ولن يعود والان فلا تهتموا بما كان .

فتجربى الغنم الى الأم ويهجم عليهم الذئب فيأخذ منهم من استطاع
أخذه ويضعهم في مغارته ويصل الباقيون الى الأم فتتحول الأم الى الجهة
الأخرى وتعاد اللعبة .

القرود والبندقة

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يمكن لعبها على أشكال كوقوف التلاميذ في صفوف متباعدة أو في دائرة أو في عدة دوائر إحداها داخل الأخرى ويجب أن يكون بين كل تلميذ والذي يليه ما لا يقل عن ياردة من الأرض .

الأدوات — بندقة أو مايمثلها كزلاطة صغيرة مثلا :

ترتكع التلاميذ في محالهم ثم يؤمرون باغمصاص عيونهم ومد أيديهم الى الأمام استعدادا لأخذ البندقة وحينئذ يختار تلميذ ليمثل القرود فيمسك البندقة في يده ويقفز بين اللاعبين من مكان الى آخر ثم يضع البندقة بخفة في يد أحدهم ويسير الى مكانه الذي كان فيه قبل أن يختار لتمثيل القرود ويقف التلميذ الذي أخذ البندقة في الحال ويتبع القرود فان تمكن القرود من الوصول الى محله دون أن يقبض عليه التلميذ الآخر يستمر في تمثيله القرود وتعاد اللعبة من جديد واذا قبض على القرود تقف جميع التلاميذ مصففين ثم تعاد اللعبة من جديد ويختار قرود آخر ويحسن أن يؤمر التلاميذ بالوقوف وفتح عيونهم عند ابتداء مطاردة التلميذ للقرود مباشرة لأن ذلك يمكن كل تلميذ من الحركة والعمل .

.. ملاحظة — لا يصح للقرود أن يذهب الى محله مباشرة بل يجب أن يخترق الصفوف من جهة الى أخرى ليكون لدى التلميذ الآخر فرصة للقبض عليه .

وجها لوجه أو ظهرا لظهر

عدد اللاعبين — من ١١ الى ٤١

الشكل — يقف التلاميذ في دائرتين إحداهما داخل الأخرى بحيث يواجه كل تلميذ التلميذ الذى أمامه أو زميله ويترك تلميذ واحد بلا زميل تعطى المعلمة أوامر مختلفة تقوم بها التلاميذ فى الحال مثل (ظهرا لظهر) (جنباً لجنب) (وجها لوجه) (التفات) (الحناء) (اعتدال) (مدّ الذراعين) (نط ثلاث مرات) (تصفيق ٦ مرات) (هز الذراعين ٦ مرات) الخ . ويقوم التلاميذ بتنفيذ تلك الأوامر الى أن تصفر المعلمة أو تقول (تغيير) وعند هذه الإشارة تفرق التلاميذ ويحتمد كل منهم فى إيجاد زميل آخر وكذلك يحتمد التلميذ الذى كان بلا زميل فى إيجاد زميل له وبذلك يضطر تلميذ آخر الى البقاء بلا زميل ثم تبتدى اللعبة من جديد .

المسابقة بالأشياء

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الأدوات — أكياس مملوءة بالفول أو الذرة أو أكر أو صناديق كبريت فارغة أو قطع من الحجارة أو الخشب أو كتب قديمة أو ما شا كل ذلك : يوضع فى آخر الفناء عدد من هذه الأشياء المذكورة ويجب أن تكون هذه الأشياء أقل من عدد اللاعبين وعند ماتعطى الإشارة بالصفارة يجرى التلاميذ الى تلك الأشياء فيأخذ كل منهم واحدا ويعود به ومن يرجع من التلاميذ بلا شىء تشجعه المعلمة على الحصول على شىء فى المرة الثانية ثم توضع الأشياء فى محالها مرة أخرى وتعاد اللعبة .

تغيير فى اللعبة — يمكن أن يوضع أمام كل تلميذ شىء على مسافة بعيدة ثم تعطى الإشارة بالصفارة فيجرى كل تلميذ ليحضر الشىء الذى أمامه ومن يعد الى محله أولا يعدّ فائزا .

ألعاب الأطفال الصفوية جدا

الجرى وراء الأكر - تقف التلاميذ جميعها في جهة من المحل وترمى المعلمة عدة أكر في الجهة الأخرى فحجرى التلاميذ وراءها ومن يستطيع أخذها يرجع بها الى المعلمة ويحسن أن ترمى الأكر في جهات مختلفة .

ملاحظة :

١ - في أول الأمر تقف التلاميذ في آخر المحل في صفوف غير منتظمة وإذا اعتادت التلاميذ اللعب قليلا يجب أن يرسم خط مستقيم على الأرض ليقفوا وراءه ؛

٢ - لتعويد التلاميذ الاسراع في تنفيذ أمر المعلمة في الجرى الى الجهة المطلوبة يجب أن تعطى المعلمة الأمر الآتى (استعداد - جرى) ويجب أن يعطى هذا الأمر حال قذفها الأكر حتى يتنبه التلاميذ الى تنفيذ الأمر عند رؤية الأكر تتدحرج ، أما عند تعود التلاميذ تنفيذ الأمر فيعطى بعد قذف الأكر ؛

٣ - التلاميذ الذين يستطيعون أخذ الأكر يسمح لهم أن يقذفوها في المرة الثانية ؛

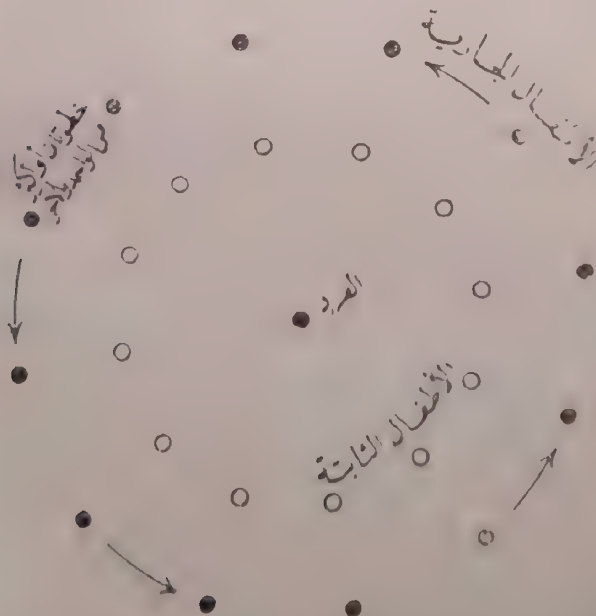
الجرى وراء المعلمة - تقف التلاميذ جماعة واحدة وتنادى المعلمة (جرى) وتجرى في طريق متعرجة فيتبعها التلاميذ .

يذهب فأر الخيل حالا - تقف التلاميذ في دائرة ويقف في وسط الدائرة ٣ تلاميذ أو أكثر ويرقص التلاميذ الذين في الدائرة قائلين ليذهب فأر الخيل حالا ويرفعون أيديهم فيخرج التلاميذ الذين في الوسط وحينئذ تعاد اللعبة من جديد بعد أن ينضم التلاميذ الذين كانوا في الوسط الى الدائرة ويخرجوا من يختارون من الدائرة ليحل محلهم في الوسط .

يخرج من اللعبة من لا زميل له

عدد اللاعبين - من ١١ الى ٦١

الشكل - يقف التلاميذ في دائرتين إحداهما داخل الأخرى ووضع التلميذ الذي لا زميل له في الوسط ويجب أن يكون بين التلميذ والآخر من خطوتين الى ثلاث، يؤمر التلاميذ الذين في الدائرة الخارجية بالانتقال الى اليمين أما تلاميذ الدائرة الداخلية فيلتفتون الى داخلها ويقفون بلا حركة. تعطى الإشارة بالصفارة فيجري التلاميذ الذين في الدائرة الخارجية وهم في الدائرة أيضا، تعطى إشارة أخرى بالصفارة فيقف كل تلميذ في الدائرة الخارجية وراء تلميذ في الدائرة الداخلية ويحتد التلميذ الذي في الوسط أيضا أن يقف وراء واحد وبذلك يترك تلميذا آخر بلا زميل ثم تعاد اللعبة فيأخذ التلاميذ الذين كانوا في الدائرة الداخلية محل الذين كانوا في الدائرة الخارجية ويقف التلميذ الذي لا زميل له في الوسط.



إذا كان عدد التلاميذ كثيرا يجب أن يكون في الوسط تلميذان أو ثلاثة.

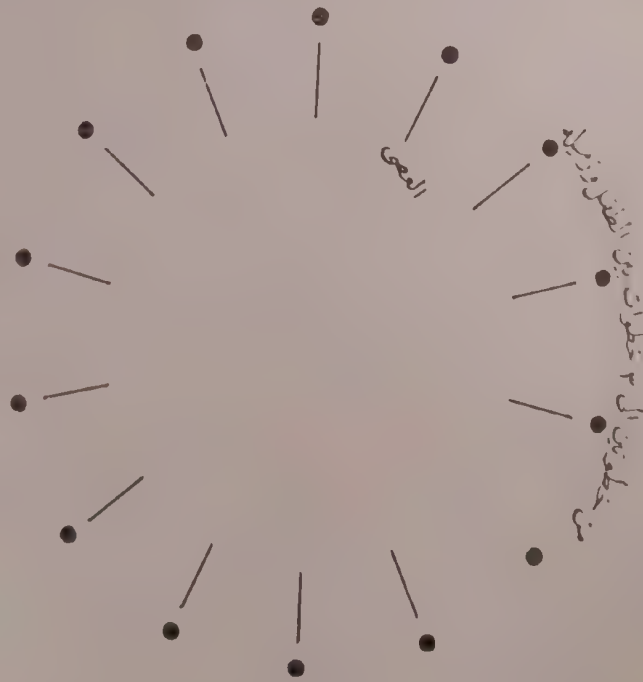
تغيير في اللعبة . يصح أن يجرى التلميذ أو التلاميذ اللاحقون حول
الدائرة الخارجية ويحشدون في إيجاد محل ويحسن أن لا يسمح للتلميذ بالجرى
الى الوراء لايجاد محل له .

لعبة العصي

الأدوات - عصي قصيرة أو مساطر .

عدد اللاعبين - من ١٠ الى ٢٠

الشكل - يكون التلاميذ دائرة ويجب أن يكون بين التلميذ والآخر
من خطوتين الى ثلاث ويوضع أمام كل تلميذ عصا يتجه طرفها الى
محور الدائرة والطرف الآخر أمام رجله ويترك تلميذ واحد بلا عصا وعند
سماع الصفارة يجرى التلاميذ في الدائرة خارج العصي وفي حال سماع
الصفارة ثانيا يقف كل منهم أمام عصا والتلميذ الذي يقف في المحل
الخالى من العصا يخرج من اللعبة ثم تؤخذ عصا أخرى من العصي الموضوعة
على الأرض ويعاد الدور ويخرج من اللعبة من لم يقف أمام عصا وهكذا
يؤخذ في كل دور عصا ويخرج تلميذ الى أن لا يبقى في اللعبة الا تلميذ واحد .



ويمكن أن يستبدل العزف على الموسيقى بالصفارة متى كان اللعب داخل المدرسة .

القبض على زملاء

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يقف التلاميذ في صفين يبعد أحدهما عن الآخر بخطوتين فقط ويسمى الأول (أ) والثاني (ب) :

تعطى الإشارة فيتفرق التلاميذ ويجهد كل تلميذ في صف (أ) أن يقبض على زميله في صف (ب) وبعد ثلاث أو أربع ثوان تعطى الإشارة بالصفارة ثانيا فيعود التلاميذ الى محالهم في الصفوف ممسكا كل تلميذ يد زميله الذي قبض عليه .

تعاد اللعبة ثانيا ويقوم صف (ب) يقبض على زملائه .



الجزء الثاني

ألعاب تلائم الأطفال الذين يبلغون من العمر
من ٨ سنوات الى ١٠ تقريبا



(ادفع السلة)

الجزء الثاني

ألعاب تلائم الأطفال الذين يلعبون من العمر من ١٠ سنوات إلى ١٠ سنوات

ادفع السلة

عدد اللاعبين - من ٦ إلى ٢٠

الأدوات - سلال أو صناديق جزم أو كراسي صغيرة .

الشكل - يجعل كل تلميذ يديه في يديه غيره ويقفون على شكل دائرة
ثم يوضع في وسط الدائرة صندوق الجزمة أو السلة أو أى شئ آخر :
يدور التلاميذ في الدائرة ويحتد كل منهم في أن يدفع زميله جهة السلة
ليقلبها ويحتد كل منهم في أن يتجنب قلب السلة وكل من قلب السلة
منهم خرج من اللعبة وتستمر اللعبة الى أن لا يبقى من التلاميذ إلا ثلاثة
أو أربعة وهؤلاء يعتبرون الفائزين ، وإذا كانت اللعبة مكونة من عدة دوائر
يختتم الفائزون من كل دائرة ويتسابقون في دائرة أخرى نهائية .
ملاحظة - هذه اللعبة متعبة فهي تلائم الأولاد أكثر من ملامتها
للبنات .

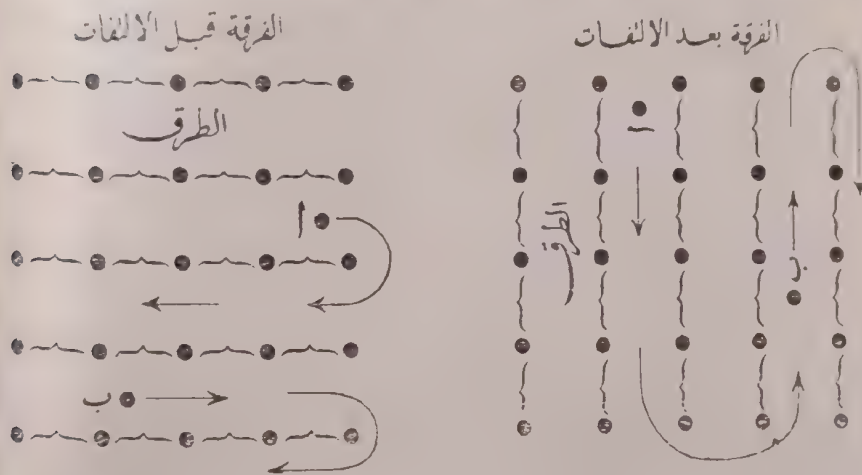
الازقة

عدد اللاعبين - من ٢٢ الى ٦٢

الشكل تقف التلاميذ في صفوف كل منها ثمانية تلاميذ أو عشرة على
حسب العدد كما هو موضح في الرسم :

يمسك تلاميذ كل صف أحدهم بيد الآخر ويرفعون ذراعيهم حتى
يوازي الأكتاف وبذلك يكون كل صف حائطا لا يمكن اختراقه ويختب
تلاميذان يسمى أحدهما (القط) والآخر (الفار) ويقفان بين هذه الصفوف
كما هو موضح في الرسم وقد رمز للقط بحرف (ا) والفار بحرف (ب) فيجري

(١) وراء (ب) في الأزقة التي تتكون من صفوف التلاميذ وليس لها
يخترق الصفوف بالمرور من تحت أذرع التلاميذ وفي أثناء ذلك أمر المعلم
التلاميذ بالالتفات الى الشمال أو اليمين فيتغير شكل الأزقة على حسب
الوقوف الجديد وهذا الأمر الذي ليس مستظرا من شأنه أن يعطل التدفـق
والفأر في سيرهما ومتى قبض القط على الفأر يختار اثنان آخران وتعاد اللعبة.



مسابقة الفرق

الأدوات — كتب أو مناديل يد .

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٨٠

الشكل — يقف التلاميذ في صفوف كل منها عشرة وتسمى هذه
الصفوف (الفرق) أو (الأقسام) كما هو موضح في الرسم والتلميذ الأول من كل
صف أو فرقة يمسك كتابا أو منديلا وعند ما تعطى الإشارة بالابتداء يجرى
الى الأمام لنقطة تعين أمامه كحائط مثلا ثم يعود فيعطى المنديل الى التلميذ
الثاني في صفه ويأخذ هو مكانه في آخر الصف ويعمل كل تلميذ في الصف
مما عمله الأول والفرقة التي تنتهي قبل غيرها تعد فائزة .

تتميز في اللعبة - يمكن التلميذ أن يذهب من نقطة إلى نقطة
طاً أو قهراً ثم يعود جازياً .

حائط

١	١	١	١	١	١
٢	٢	٢	٢	٢	٢
٣	٣	٣	٣	٣	٣
٤	٤	٤	٤	٤	٤
٥	٥	٥	٥	٥	٥
٦	٦	٦	٦	٦	٦
٧	٧	٧	٧	٧	٧

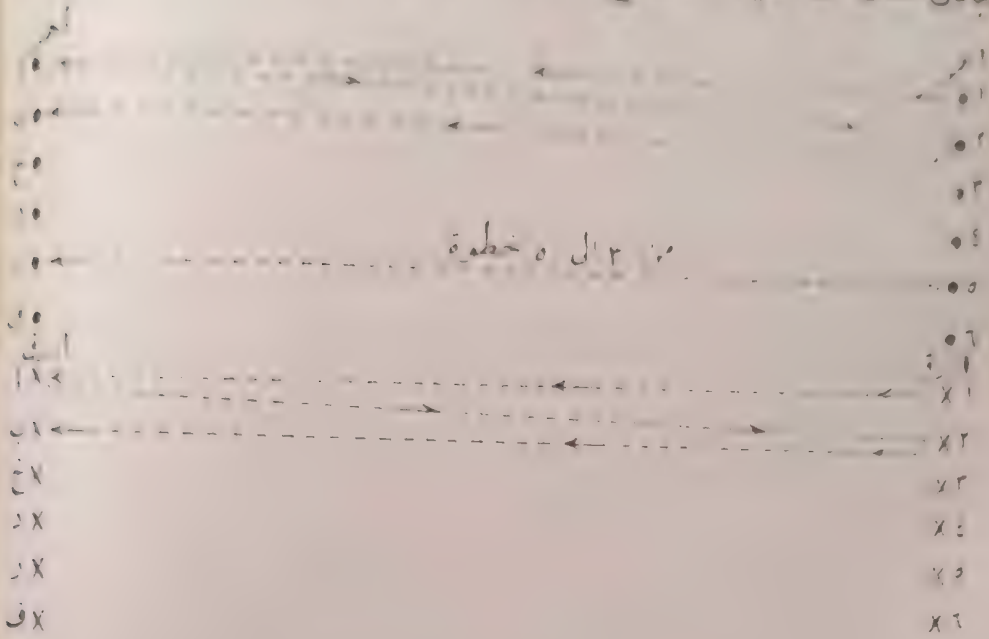
عدد الحائط في الأجزاء

مسابقة التبادل

عدد اللاعبين - من ١٠ الى ٦٠

يقف التلاميذ في صفين متساويين يبعد كل منهما عن الآخر بنحو ٣٠
أو ٥٠ خطوة ويواجه كل صف الصف الذي أمامه ويسمى نصف
الصفين معاً بالفرقة الحمراء ونصفهما الآخر بالفرقة الزرقاء كما هو موضح
بالرسم ، يمسك التلميذ نمرة ١ من كل فرقة قلنسوة (طاقة) أو شيئاً آخر
وعند ماتعطى إشارة الابتداء يجرى التلميذ رقم ١ من كل فرقة الى التلميذ
رقم (١) من فرقته فيعطيه القلنسوة (الطاقة) ويأخذ مكانه وفي الحال
يجري التلميذ (١) الى التلميذ رقم ٢ من فرقته فيعطيه القلنسوة ويأخذ مكانه
فيجري التلميذ رقم ٢ ليعطى القلنسوة الى التلميذ (ب) وهكذا يستمر

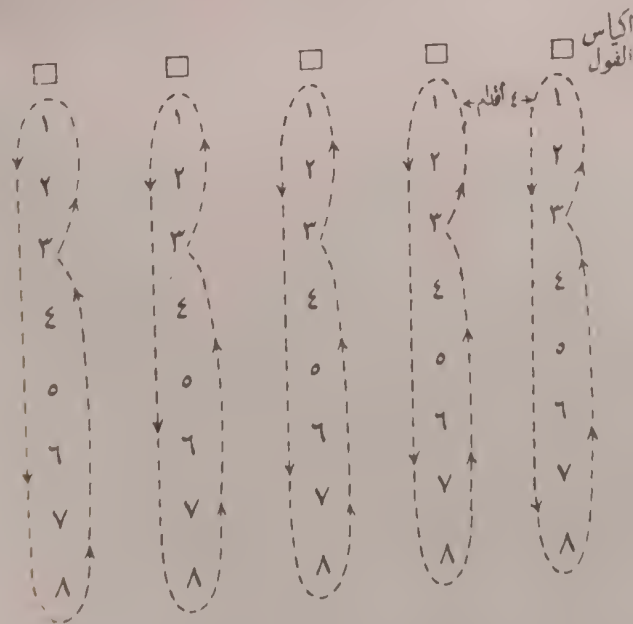
تبادل الحال الى أن يتبادل جميع التلاميذ، والفرقة التي تنتهي أولا بعد فائز.



جری الأعداد

عدد اللاعبين — ٦ صفوف كل منها ١٠ تلاميذ، أو ٥ صفوف كل منها ١٠ تلاميذ، أو ٥ صفوف كل منها ٨ تلاميذ.

الشكل — يؤمر كل من التلاميذ بمد الذراعين على جانبي الجسم ليكون بين التلميذ والآخر مسافات متساوية وتسمى تلاميذ كل صف بأرقام مخصوصة كما في الشكل المرسوم :



تنادي المعلمة - رقبا مخصوصا تأت - حول ثلاثة مثلا فيجري
التلاميذ المسمون بهذا الرقم من كل صف في الجهة المبدية في الرسم ثم
يعودون الى محالهم الأولى ومن يعد الى محله قبل الآخرين ينال معه درجة ،
ويحسن أن يكتب على الأرض أمام كل صف ما حصل عليه من
الدرجات ، ويعد الصف الذي ينال درجات أكثر من غيره فائزا .

تغييرات في اللعبة :

(١) تؤمر التلاميذ بالجلوس أثناء اللعب اذا سمحت الظروف بذلك ،

(٢) يوضع كيس مملوء بالفول أمام كل صف وعند ما تنادي المعلمة
بالأرقام يجري كل تلميذ ليأخذ الكيس الموضوع أمام صفه
ويسير به جريا الى آخر الصف ثم يعود به من الجهة الأخرى
ويضعه في محله ثم يعود هو الى موضعه الأول ، ومن يأخذ محله
قبل الآخرين يعد فائزا .

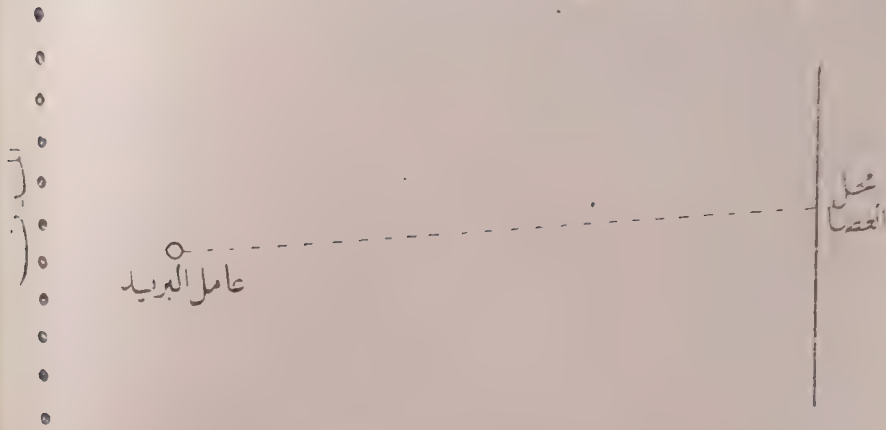
(٣) يمكن أن يستعمل أسماء الطيور الصغيرة أو الحيوانات المألوفة
بدلا من الأرقام مع الأطفال الصغار .

اضرب جارك أو ساعى البريد

الأدوات — عصا طولها ثلاثة أقدام تقريبا .

عدد اللاعبين — من ٦ الى ١٢

الشكل — كما هو موضح فى الرسم :



يقف التلاميذ فى صف واحد ويأخذ كل منهم اسم مدينة مخصوصة
وينتخب تلميذ ليمثل عامل البريد فيقف أمام الصف على بعد ثلاث أو
أربع خطوات حاملا العصا ثم يقول عامل البريد مثلا يسير البريد الى
القاهرة ثم يجرى فى الحال فيسند العصا قائمة الى حائط أو حاجز أمام
الصف ويعود الى محل القاهرة ويجرى التلميذ المسمى بالقاهرة
عندما يذكر عامل البريد اسمه فيأخذ العصا ويجرى بها خلف عامل البريد
ليضربه فاذا وصل عامل البريد الى محل القاهرة قبل أن يضربه صار
عامل البريد وتعاد اللعبة .

تبادل الأرقام

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفين يواجه أحدهما الآخر ويذعرا فراغ
من ٢٠ الى ٣٠ خطوة ويقف فى وسط الصفين تلميذ يسمى (ب) مثلا :

يعطى لكل التلميذ رقما مخصوصا (أ) عند توزيع في الزمزم. وتكون التلميذ
أى رقم منها كرقم ٨ مثلا فيجوز التلميذ المسجل بهذا الرقم يأخذ كل
منهما محل الآخر ويحتد (ب) في القبض على أحدهما أثناء هذا التبادل
نصح وقف التلميذ المقبوض عليه مكانه وأخذ هو مكانه وتساوي القطعة
رقما آخر .

١	من ٢٠ إلى ٢٠ سلم	١
١		٨
٢		٧
٣		٦
٤		٥
٥	ب	٤
٦		٣
٧		٢
٨		١
٩		
١٠		

تغيير في اللعبة : يمكن أن يحاول (ب) اخذ محل أحد اللاعبين عند
محاولتهما التبادل بدلا من القبض على أحدهما ومن يبقى منهما بلا محل
يأخذ محل (ب) .

مسابقة الدائرة

يقف اللاعبون في دائرة ويعدون أربعة أربعة ثم يخرج التلاميذ رقم ١
خارج الدائرة ويتجهون جهة اليمين أو اليسار وعند ما تعطى الإشارة
بالابتداء يجررون أحدهم وراء الآخر ويحتد كل منهم أن يلمس التلميذ
الذي أمامه أو يسبقه وكل تلميذ لمسه آخر أو سبقه يخرج من اللعبة ، وبعد

ملاحظة : إذا كانت عدد اللاعبين أكثر من المستحسن اخرجوا ثلاثة
أو أربعة من اللاعبين ومنهم من الحسار .

اللامس في الدائرة

عدد اللاعبين - من ١٠ الى ٢٠

الشكل - يرمم دائرة على الأرض وتقف التلاميذ خارجها متجهين
إلى المركز وتقف اليد في وسطها ويسمى (اللامس) وتخطو التلاميذ
من وقت لآخر داخل الدائرة ليتمكن اللامس من لمسهم والتلميذ الذي
لمسه اللامس يأخذ محله ويخرج اللامس الأول .

إذا كان عدد اللاعبين كثيرا يستحسن تعدد الدوائر .

المس العمومي

عدد اللاعبين - من ١٠ الى ٦٠

يختار تلميذ يسمى (اللامس) ويؤمر اللامس بالجري وراء اللاعبين
واللامس من يستطيع لمسه منهم ويجري اللاعبون حتى لا يلمسهم اللامس
وتدبيلة تعطي المعلمة إشارة بالصفارة فيقف اللاعبون ويسأل اللامس
من سدد لا تقرب الذين لمسهم ثم يختار لامس آخر فيعطى له مثل هذا الوقت
ويكرر في سدد اللاعبين الذين تمكنه لمسهم ويقارن بينه وبين اللامس الأول
وهكذا يحصل أن يعطى وقت للاستراحة بين اللامس الأول والذي يليه
حتى لا يجري اللامس الثاني وراء من أتعبهم الجري الأول .

بعد اللعبة من أحسن الألعاب في تنشيط التلاميذ وتعويدهم الجري
ويمكن أن تقسم التلاميذ إلى قسمين فيؤخذ اللامس الأول من القسم
الأول والثاني من القسم الثاني وهكذا ثم يجمع عدد من لمسهم اللامسون
من القسم الأول والثاني والقسم الذي يكون لديه أكبر عدد يعتبر فائزا .

الملس الفرنسي

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٦٠

الشكل — تقف التلاميذ صفين :

يختار تلميذ ليكون اللامس وتعطى المعلمة الإشارة فيتفرق التلاميذ ويحتشد اللامس في لمس من استطاع منهم وكل من لمسه اللامس يضم اليه ويمسك يده ويلبس الآخرين ولا يصح لأصحاب اللامس أن يلمسوا غيرهم إلا الاثنين اللذين على الجهتين المتطرفتين منهم وتستمر اللعبة الى أن يصير مع اللامس نحو الاثنى عشر تلميذا .

الدوائر

ترسم على الأرض عددا من الدوائر الصغيرة التي يمكن أن يقف في كل منها تلميذ ويقف تلميذ بلا دائرة وتعطى الإشارة من المعلمة فيجتمعون التلاميذ الذين في الدوائر في أن يتبادلوا محالهم ويحتشد التلميذ الذي لا دائرة له في لمس أحدهم قبل أن يصل الى محله الجديد فإذا نجح في ذلك أخذ محل ذلك التلميذ وبقى التلميذ بلا دائرة وتعاد اللعبة .

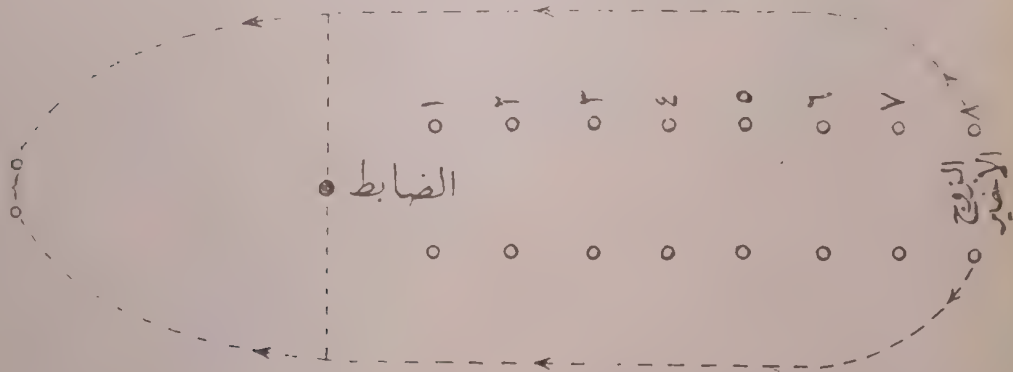
تغيير في اللعبة — يمكن أن تمسح دائرة في كل دور ويخرج التلميذ الذي لمس من اللعبة ومن يبقى في دائرته أخيرا يعدّ فائزا .

الزوج الأخير يتقدم الى الأمام

عدد اللاعبين — عشرة أزواج أو أقل من ذلك وفرد واحد .

الشكل — تقف الأزواج كل منها وراء الآخر كما هو موضح في الرسم ويقف الفرد أمامهم معطيا ظهره لهم ويسمى (الضابط) ويصفق الضابط قائلا الزوج الأخير الى الأمام، فيتفرق الزوج الأخير عند سماع ذلك ويجري

كل منهما الى الأمام في جهة كما هو موضح في الرسم ويجتهدان في أن يجتمعا في النقطة الأمامية قبل أن يقبض الضابط على أحدهما فإذا نجعا وقفوا في الأمام ليكونا الزوج الأول ، وان قبض الضابط على أحدهما بقي المقبوض عليه محل الضابط ووقف الضابط مع زميله في الزوج الأول ويستمر اللعب الى أن يجرى جميع الأزواج .



ويجب اتباع القوانين الآتية :

- (١) ان الضابط لا يلتفت ؛
- (٢) أنه لا يبدأ في الجرى حتى يحاذيه الآخران كما هو ظاهر في السطر المرسوم بالنقط ؛
- (٣) أن يجتمع اللاعبان أمام الضابط .

الحرف الأول والأخير

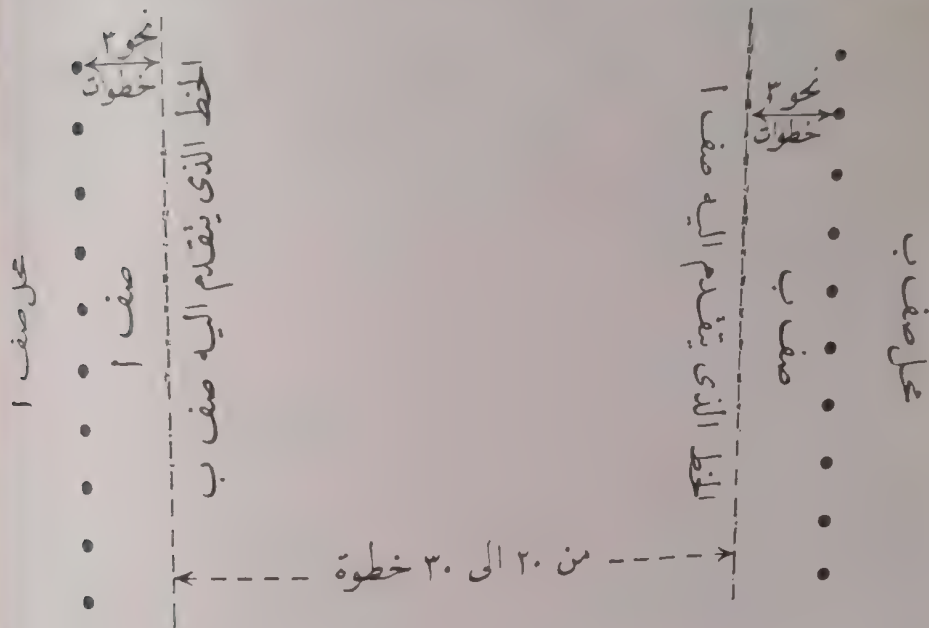
عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يقف التلاميذ في صفين متقابلين يبعد أحدهما عن الآخر من ٢٠ خطوة الى ثلاثين .

ويتفق الصف (ب) على كلمة بينهم ويتقدمون على بعد خطوات قلائل من صف (أ) ويخبرونهم بالحرف الأول والأخير من الكلمة المتفق عليها كان يقولوا زهرة ج . ل .

وحالما يعرف صف (١) الكلمة المطلوبة يهجمون على صف (ب) ويأخذون منه من يستطيعون القبض عليهم ويضمونهم الى صفهم .

ثم يعمل صف (١) ما عمله (ب) وتستمر اللعبة الى أن يتم أربعة أدوار أو ستة ، والصف الذي يكون أكثر عددا من الآخر يعد فائزا .

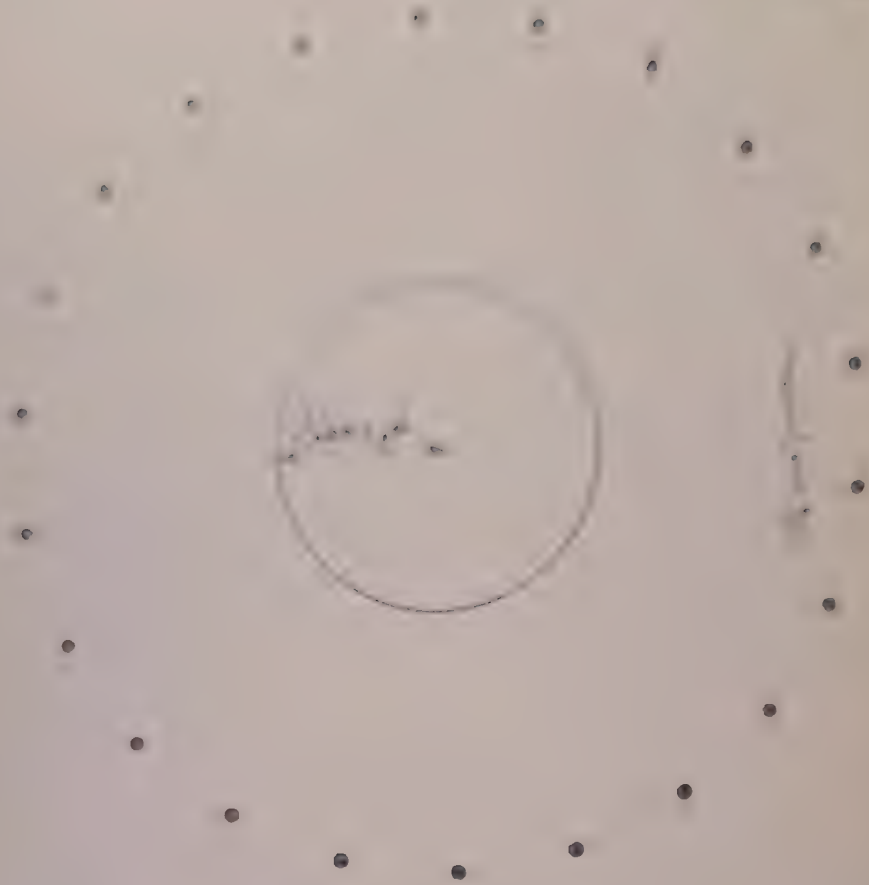


املاء الفراغ

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٣٠

الشكل — يكون التلاميذ دائرة أو دوائر كل منها من ١٢ الى ٣٠ تلميذا وترسم دائرة نصف قطرها ٦ أقدام ويكون التلاميذ حولها دائرة منهم — يمسك التلاميذ كل منهم يد الآخر ويمرون مجتهدين أن يدفع كل منهم زميله الى الدائرة المرسومة فاذا دفع أحد التلاميذ الى الدائرة وجب أن يخرج ويحرق حولها ويخرج التلميذ الذي على يساره فيجري

حول الدائرة من الجهة المقابلة ليدى من يد اليمين واليسار
 (اليد من اليمين)



بادئ خارج اللعبة

تصلح هذه اللعبة لجميع الأطفال صغيرهم وكبيرهم وهي أيضا توفيق
 اليد والرجل ويمكن لعبها في الصالة العمومية أو الفضاء .

الشكل - تدف التلاميذ مثنى ويمسك كل من الاثنين يدي الآخر
 ويواجهه من في تلميذ واحد بلا زميل ويختد كل تلميذ في أن لا يبق بلا
 ليدل :

تغطي المعلمة اشارة الصفرة ويضع كل تلميذ يديه بجانبه وكذلك
 التلميذ الفرد ويجري كل منهم الى الجهة الأخرى من الماء التي كانت وراء

ضوءهم فليسوا بالناظر أيديهم أو أرجلهم ويجمعون ويجهدون كل منهم
في العمل وعلى له ومن سعى بالأعمال يصيب فيها ويسعى بأدنى خارج
العمل .

ملاحظة : د كان العمل صعبا أمكن التلاميذ العمل بهلا من الحرج
ويمكن تحسين العمل فسمه التلاميذ الى قسمين :
والقسم الأول هو الذي خرج منه أفراد أقل من الثاني .

المسابقة في تكوين الأشكال

عدد اللاعبين — من ١٦ الى ٨٠

هذه اللعبة مفيدة جدا في تعليم التلاميذ اليقظة والعمل باستقلال مع
أنهم تحت قيادة ضابط :

تترتب التلاميذ في صفين أو أكثر ويعين لكل صف ضابط .

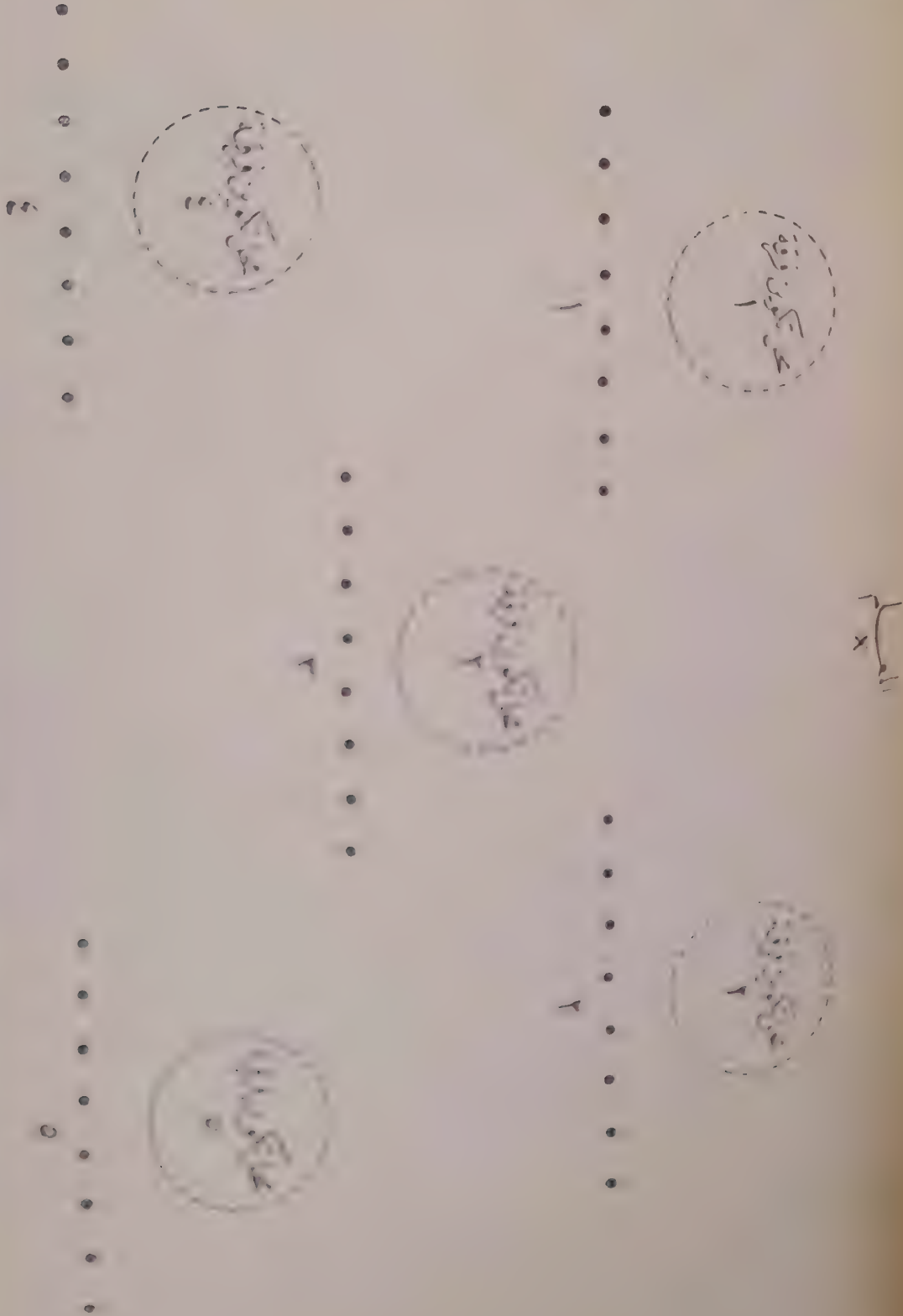
تجلس التلاميذ على الأرض جلوس القرفصاء ثم يتفق بعد ذلك على
العمل الذي يقوم فيه كل قسم بحركاته كما في الرسم .

وتنف المعلمة أمام التلاميذ وتعطي أوامر مثل :

اركعوا على الأرض في صف واحد وضعوا أيديكم على رؤوسكم ، فيستعد
التلاميذ الى أن يسمعوا كلمة (ذهاب) .

ويجب أن يعطى وقت كاف للاستعداد ، وعند ما يسمع التلاميذ الأمر
بالذهاب يجري كل قسم الى محله بسرعة وهدوء وتبتدى التلاميذ في عمل
الحركات التي أعطيت في أمر المعلمة بسرعة ونظام وعند ما يتم العمل يرفع
الضابط يده فيعطى درجة لكل قسم أتم عمله قبل الآخرين ثم تعطي المعلمة

اشارة الصفارة فيعود كل قسم الى المحل الذي ابتداء منه وينتظر أوامر المعلمة لعمل الحركات التالية .



ويجب ملاحظة النقط الآتية :

١ - اتباع الأوامر في الحال وعدم الاتيان بأى حركة حتى يعطى الأمر بالذهاب .

٢ - يجب أن يفكر التلاميذ أنفسهم ويمكن الضابط أن يشد التلاميذ ويساعدهم على القيام بالحركات اذا رأى ضرورة لذلك ولا يسمح لأى تلميذ آخر بالكلام ؛

٣ - السرعة في القيام بالحركات المطلوبة ؛

٤ - الاتقان في الشكل والحركات ؛

٥ - عدم الحركة قطعيا عند وقوف الصفوف في محالها .

وقد اقترحت الحركات الآتية ويمكن المعلمة اقتراح غيرها اذا أرادت ويستحسن أن لا تعطى حركات الرياضة البدنية وان استعملت فيجب أن لا يستعمل منها الا البسيط جدًا وقد ذكر قليل منها في الكشف الآتى :

١ - اجلسوا في دائرة متجهين جهة محورها وضعوا أيديكم كل اثنين مشبكتان حول ركبتيكم ؛

٢ - اعملوا الشكل السابق مع جعل ظهوركم جهة محور الدائرة ؛

٣ - اعملوا شكلا مربعا (جالسين أو واقفين) متجهين الى داخل المربع (أو خارجه) ؛

٤ - كونوا صليباً (وقوفاً أو جالوساً) جالعين وجوهكم (أو ظهوركم) جهة محور الصليب ؛

٥ - كونوا دائرة مشيرين بأيديكم ايمنى جهة محور الدائرة وممسكين بأيديكم اليسرى أقدامكم اليسرى ؛



(دائرة الكريكت)

- ٦ - كونوا دائرة جامعاً أذا فكم اليسرى جهة المحور ومسكين بأيديكم
المنى حاصره المميز الذي أمامكم ؛
- ٧ - التلاميذ رقم ١ يركعون في صف واحد متجهين جهة اليمين
(أو اليسار) ويبقى التلاميذ رقم ٢ كما هم ؛
- ٨ - اعملوا شكل مثلث .

دائرة الكريكات

- الأدوات - كرة ومضرب .
- عدد اللاعبين - من ٥ الى ١٥
- الشكل - يقف التلاميذ في دائرة متجهين جهة محورها ويقف تلميذ
في وسطها وقفة معتدلة واضعاً قدميه بشكل رقم ٧ وفي يده المضرب ؛
يقذف أحد التلاميذ الكرة لتصيب قدم التلميذ الذي في وسط الدائرة
أو ساقه من تحت الركبة ويدافع التلميذ عن نفسه بدفع الكرة بمضربه
بعيداً عنه .

يخرج حامل المضرب من اللعبة اذا حصل ما يأتى :

- ١ - اذا أصابت الكرة قدمه ؛
 - ٢ - اذا غير موقفه ؛
 - ٣ - اذا قذف حامل المضرب الكرة فالتقطها أحد اللاعبين .
- والتلميذ الذي نجح في إخراج حامل المضرب من اللعبة يأخذ مكانه،
ولحامل المضرب الحق في تحريك جسمه من جهة الى أخرى أو وضع
مضربه أمامه أو ورائه كما تقتضيه حالة الدفاع .

الكرة المشية

عدد اللاعبين — من ١٥ الى ٢٥

يكون التلاميذ دائرة ويقف كل منهم مبعداً واحداً ساقيه عن الأخرى كما هو موضح في (الصورة) .

يقف داخل الدائرة تلميذ وفي يده كرة قدم فيجتهدها في قذفها خارج الدائرة من بين أقدام اللاعبين ويجهدها التلاميذ الذين يكونون الدائرة في منع الكرة من الخروج ويكون ذلك المنع بأيديهم لا بأرجلهم ، فإذا نجح التلميذ الذي في وسط الدائرة في اخراج كرتها منها ، وقف محل التلميذ الذي مرت الكرة من بين رجله أو من على يساره .

ولا يجوز لأحد التلاميذ أن يوقف الكرة برجله .

الكرة في الوسط

الأدوات — كرة صغيرة .

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

يكون التلاميذ دائرة ويقف كل منهم بعيداً عن الآخر بمقدار خطوتين أو ثلاث ويقف تلميذ في الوسط يرمز له الآن بحرف (ب) فيقذف الكرة الى تلميذ آخر في الدائرة يرمز له بحرف (د) فيأخذ الكرة ويحرق ليضعها في وسط الدائرة ثم يطارد (ب) أما (ب) فيخرج من الدائرة بعد قذفه الكرة على (د) ويحرق الى خارجها ثم يحاول أن يعود الى وسط الدائرة ليأخذ الكرة .



(الكرد المانية)

فإن كان بعض هذه (أ) و (ب) فليس (ج) فيه فإن كان بعض (أ) ليس (د)
 تحت (د) فليس (ج) في (أ) أما إذا كان (ج) (ب) فليس (د) فليس (ج)
 بعض هذه فليس (أ) فليس (ب) فليس (ج) فليس (د) فليس (ج)



قف مكانك

الأدوات — كرة صغيرة .

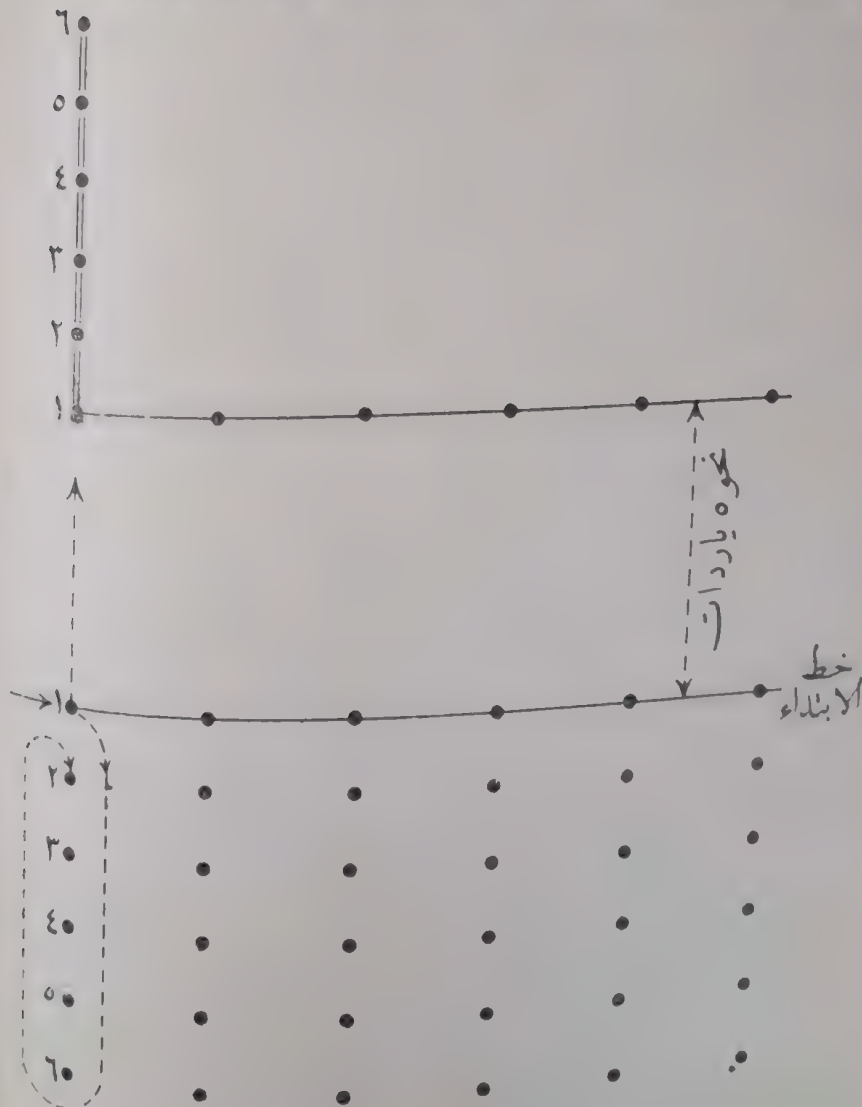
عدد اللاعبين — من ١٠ إلى ٢٠

تقسى التلاميذ بأعداد من ١ إلى ١٠ أو ٢٠ على حسب تقدم ورجوع
 أحد التلاميذ الكرة، ونفرض أنه التلميذ رقم ٣ ويهدأ عن الحائط مثلاً
 ثم يهدأ آخر رقم ١٠ مثلاً فيجرب رقم ١٠ يلقف الكرة قبل أن تصل
 إلى الأرض ، ويجرب جميع التلاميذ وكذلك رقم ٣ أيضاً ثم يهدأ
 المستطاع . فإن جمع التلميذ رقم ١٠ وأخذ الكرة قبل أن تصل إلى الأرض
 فليهدأ عن الحائط مثلاً ثم يهدأ آخر رقم ١٠ لم يجمع بين مكانه وفقد
 الكرة من الحائط هو يلقفها قبل أن تصل إلى الأرض ومن يلقفها من الأرض
 مكانه . يلقف التلميذ بلا حركة في محلهم الذي وصلوا إليه ويلقف التلميذ
 رقم ١٠ الكرة ليهدأ أحدهم . فإن أصاب رقم ٣ مثلاً فليس من ذلك
 التلميذ مرة وسدأ هو اللعبة يلقف الكرة على الحائط وكل من يلقف
 ٣ فليهدأ يخرج من اللعبة .

مسابقة الجري بأيكاس الفول

عدد اللاعبين - من ١٢ الى ٨٠

الشكل - تقف التلاميذ في صفين أو أكثر في كل منها من ٦ الى ١٢ تلميذا ، ويسمى التلميذ الذي في أول كل صف ضابط الفرقة أو الصف ويمسك كيسا مملوءا فولاً وعند إعطاء الإشارة بالابتداء يجري ضابط كل صف حول صفه ثم يعود فيعطى الكيس الذي وراءه مباشرة أى الثانى ويجرى ليقف في أول صف جديد مواجهها صفه وموازيه له وهكذا الى أن يأخذ كل تلميذ في الصف دوره ويعطى التلميذ الأخير الكيس الى ضابط صفه ، والصف الذى يأخذ ضابطه الكيس أولا يعد فائزا .



المسابقة في ارسال أكياس الفول

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

يقف التلاميذ في صفين أو أكثر وكل صف يتكون من ٥ الى ١٢ تلميذا ويجب أن يقف كل تلميذ على بعد خطوتين من الآخر .
ويوضع أمام كل تلميذ في كل صف عدد معين من أكياس الفول وعند ما تولى الإشارة يبتدى كل صف في مناولة أكياس الفول فيعطى كل منهم الكيس الذي يليه مباشرة وهكذا ويرتب التلميذ الأخير من كل صف الأكياس أمامه كما كانت أمام الأول ، والصف الذي يرسل أكياسه قبل غيره يعدّ فائزا .

تغير في اللعبة — يكون تلاميذ كل قسم دائرة ويعطى ضابط الدائرة كيسا من الفول وعند إعطاء الإشارة يعطى الضابط الكيس التلميذ الذي على يمينه وهذا يعطيه لغيره وهكذا الى أن يعود الكيس الى الضابط فيجلس جميع التلاميذ والدائرة التي يجلس تلاميذها أولا تعدّ فائزة .

لعبة الضابط بالكرة

هذه اللعبة من أكثر الألعاب انتشارا بين البالغين والأطفال أولادا وبنات وهي من أنفع الألعاب في الوقت الذي يبتدى فيه التلاميذ يشعرون بالنظام لأنها تدعو الى اتحاد الأفراد في العمل لنفوذ الجماعة .

ولمده اللعبة أشكال كثيرة تختلف باختلاف النقاط الآتية :

(١) شكل الأرض التي يلعبون عليها أو بعبارة أخرى موقف اللاعبين

بعضهم الى بعض ؛

(٢) كيفية اعتبار الدرجات الراجعة ؛

(٣) القوانين التي يتبعها اللاعبون .

اللعبة الأولى :

عدد اللاعبين ١٤

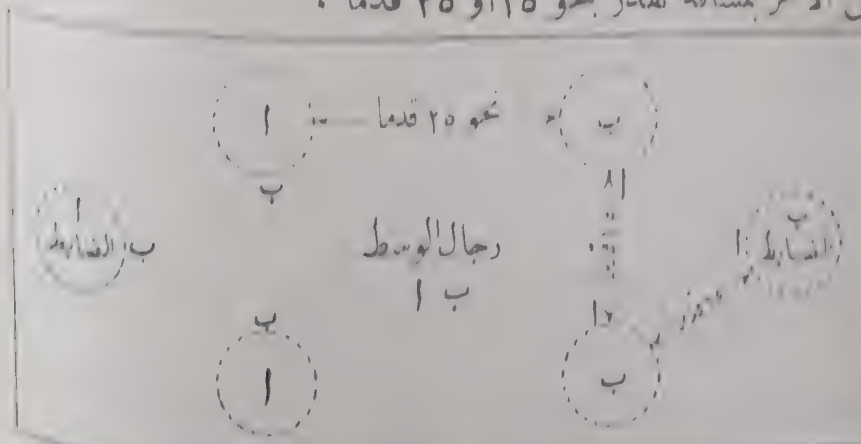
محل اللعب : فناء المدرسة أو محل الألعاب الرياضية .

الأدوات : كرة يد .

وهذه اللعبة أبسط الألعاب الآتية من نوعها لأنه لا يوجد فيها إلا ثلاثة محال أو مقتراب على كل جهة من مساحة اللعب والضابط يفت في أحد هذه المحال بدلا من وقوفه في الوسط وموقفه في أبعد نقطة من الخط الذي يفصل القسمين اللاعبين يساعد على توزيع اللعب بالتساوي وعدد اللاعبين فيها أصغر منه في جميع الأشكال الأخرى لهذه اللعبة ولا تكسب الكرة في هذه اللعبة لانتمائها الدائرة أو المثلث الذي يكونه اللاعبون هي الحال في باقي أشكال هذه اللعبة .

وهذه اللعبة وإن كان الدور فيها يتم بسرعة هي أسهل للمبتدئين من غيرها من الأشكال الكبيرة التي بها كثير من اللاعبين .

محل اللعب : يقسم محل اللعب إلى قسمين يرسم في كل منهما مثلث متساوي الأضلاع ترسم من رأس كل زاوية منه دائرة نصف قطرها من قدمين إلى خمسة أقدام ويجب أن تبعد هذه الدوائر المكونة للمثلث أحداها عن الأخرى مقدار ١٥ قدما على الأقل ويبعد المثلثان أحدهما عن الآخر بمسافة تقدر بنحو ١٥ أو ٢٥ قدما .



يقسم اللاعبون قسمين يشكون كل منهما من ثلاثة لاعبين يقف كل
 منهم في دائرة من الدوائر المذكورة ومن ثلاثة حارس يقف كل منهم أمام
 دائرة من دوائر الفرق المصابلة لفرقة واحدة يقف في ساحة اللعب بين
 الفريقين ويسمى صاحب الساحة ، وأصاحب الساحة من كل فرقة أن
 يجري ويتفط الكرة كلما خرجت عن ساحة اللعب المعينة ويحذف
 الكرة من وسط الساحة كما كان في ابتداء اللعبة . وتصرب المعينة الكرة
 ووسط الساحة بين صاحبي الساحة فيجتهد كل منهما في انقضاها ومن ينجح
 يرسلها إلى فرقته .

وليس الكرة لا يكفي بل يجب أن تملك بكنتا اليدين وفي حالة وقوع
 خلاف تضرب الكرة مرة أخرى وكلما لقف الكرة ضابط الفرق من أحد
 رجل فرقته حسب ذلك للفرقة بدرجة رابحة ولا يحسب له شيء إذا
 التقطها من أحد حراسه أو صاحب ساحته ويحتسب كل حارس أن
 لا يتلف الكرة من أحد رجال الفرق الأخرى أو ضابط فرقته نفسه ويجتهد
 في إرسالها إلى أحد رجال فرقته أو صاحب ساحته .

قوانين اللعبة :

(١) يجوز لكل لاعب أن يضع قدما واحدة خارج الدائرة التي يقف
 فيها ولا يحق له أن يخرج منها بقدميه معا ؛
 (٢) كل حارس يجب أن يبقى قريبا من الدائرة التي يحرسها ولكنه
 لا يلومها بأحدى قدميه ؛

(٣) إذا أخدت إحدى الفرقتين بقوانين اللعبة أو اقترفت خطأ تقذف
 الكرة إلى أحد لاعبي الفرق الأخرى ويعطى الحق في قذفها إلى ضابط
 فرقته بدون أن يتعرض له حارسه في منع الكرة عن الضابط ولكن يصح
 لحارس الضابط أن يحاول منع الكرة من الوصول إلى الضابط .

الغاطات — بعد خطأ كل من الأمور الآتية :

- (١) محاولة القواس المدكورة هما ؛
 - (٢) خطف الكرة من أحد لاعبي الفرقة الأخرى أو ضربها ؛
 - (٣) صرب الكرة أكثر من ثلاث مرات متوالية ؛
 - (٤) الجرى بالكرة ؛
 - (٥) رفض الكرة ؛
 - (٦) مساولة الكرة للزميل بدل قذفها إليه ؛
 - (٧) حمل الكرة أكثر من ثلاث ثوان .
- وتعطى هذه اللعبة وقتا مقداره من ١٠ الى ٣٠ دقيقة وينقسم وقتها قسمين يستريح بينهما اللاعبون ويتبادل الحراس واللاعبون الحال ويعطى القسم الذى حصل على درجات أكثر فى نهاية اللعبة فوزا .
- اللعبة الثانية :

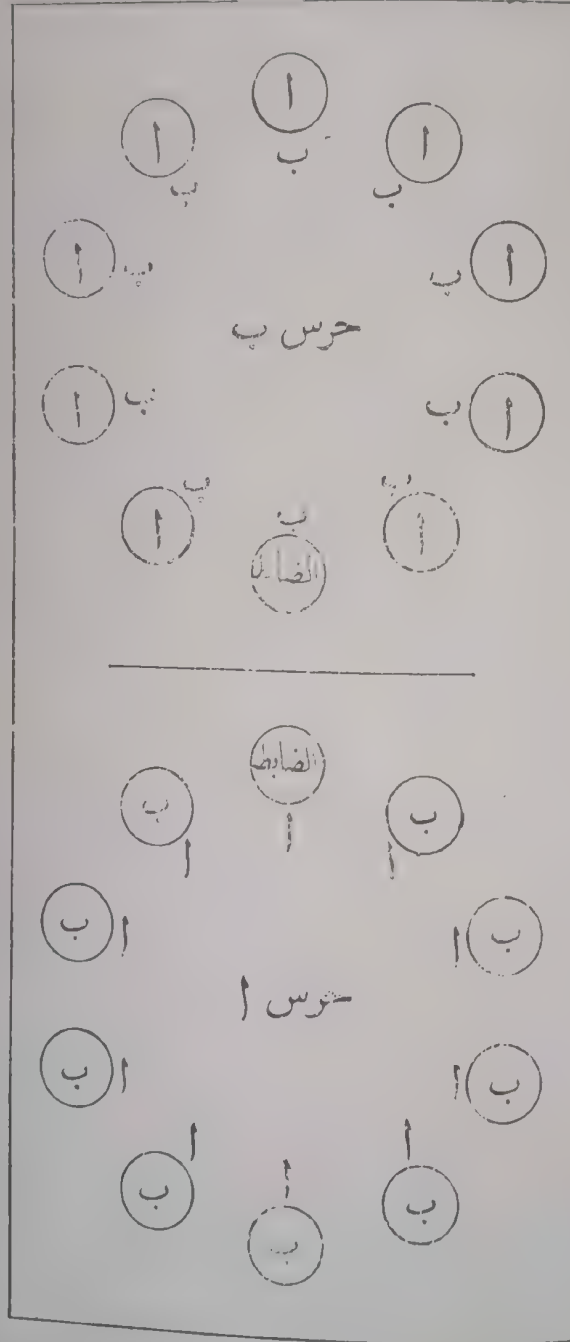
عدد اللاعبين — من ١٨ الى ٦٠

محل اللعب — الفناء أو محل الألعاب الرياضية .

الأدوات — كرة يد :

- العلامات المميزة لهذه اللعبة عن باقى ألعاب الضابط الكرة هى ما يأتى :
- (١) أن الضابط يشغل محلا فى محيط الدائرة كما هى الحال فى اللعبة الأولى بدلا من وجوده فى الوسط كما هو مقرر فى الألعاب الآتية ؛
 - (٢) أن يحل الضابط فى أقرب نقطة من الخط الفاصل بين فرقته والفرقة الأخرى بدلا من أن يكون فى أبعد نقطة منه كما ترى فى اللعبة الأولى ومع ذلك فلا يخشى من اجتماع اللاعبين فى وسط اللعبة لأن المورد بعد صرب الكرة حول الدائرة ولأن الحراس لهم حق التحول أى شاموا ؛
 - (٣) أن الحراس لا يقتصر على حراسة مركز مخصوص ولكنهم يشاموا أى شاموا ؛

(٤) إنه ليس بها أصحاب ساحة لأن حرية الحراس في الحركة جعلت اللعبة لا تحتاج الى صاحب ساحة بـ



(٥) تكسب الكرة درجة اذا أتمت المرور حول الدائرة أولقفها الضابط من أحد رجال فرقته سواء كان ذلك من لاعب أم حارس،

وتكسب درجة اذا لففها أحد رجال الفرقة من زميله ، وتكسب درجة أيضا اذا لففها الضابط بعد أن تبادلها اثنان أو ثلاثة من لاعبي فرقته على التعاقب ؛

(٦) ان غلطاتها تخالف غلطات الألعاب الأخرى .

وتعاقب الفرقة التي اقترفت أحد أعضائها غلطة باعطاء درجة للفرقة الأخرى بدلا من قذف الكرة من جديد كما هو الحال في الألعاب الأخرى .

الساحة — تقسم الساحة قسمين متساويين برسم خط في وسطها .

ويرسم في كل قسم عدة دوائر متساوية وعلى أبعاد متساوية أيضا بحيث يتكوّن منها دائرة كبيرة ، ويختلف عدد اللاعبين ويحسن أن لا تقل المسافة بين الدائرة والأخرى عن أربع أقدام أو خمس وأن يكون قطر الدائرة من قدمين الى أربعة ومحل الضابط في أقرب دائرة من الخط الفاصل للفرقتين .

اللاعبون — يجب أن يكون عدد اللاعبين من ثمانية الى ثلاثين في كل فرقة غير الضابطين ويقف نصف الفرقة داخل الدوائر أو المراكز أما النصف الثاني فيقف كل واحد منه أمام دائرة من دوائر الفرقة المقابلة لفرقته ليحرسها وله حق الجرى أنى شاء في ساحة هذه الفرقة على شرط أن لا يخطو داخل أى دائرة منها .

وأغراض هذه اللعبة هي :

(١) أن يلقي الكرة أحد رجال الفرقة من زميله ثم يقذفها الى الزميل الثانى الى أن تمر بهذه الطريقة على جميع أعضاء الفرقة دون أن يقذفها أحد حراس الفرقة المقابلة لها ؛

(٢) أن يقذف الكرة أحد أعضاء الفرقة أو حراسها الى ضابطه مرات عديدة كما يريد ؛

(٣) أن يجتهد الحراس في وضع مرفود الكرة من يد أحد أعضاء
الفرقة المقابلة لفرقة الى ضابطه أو زميله وأن يلقوها هو ويقذفها الى أحد
أعضاء فرقة في الجهة المقابلة .

ابتداء اللعبة — يقذف الكرة في وسط الساحة تخصس آخر من بين
الفرقتين اللاعتين ويجتهد حراس كل فرقة في لقفها وقذفها الى أعضاء
فرقتهم ويماد ذلك كلما لقف الكرة أحد الضابطين أو كما حصلت غلطة
في اللعبة ولا يعتبر إمساك الكرة الا اذا كان هذا باليدين كاتيهما ويعتبر إمساك
الكرة صحيحا متى أخذت بعد وثبتها من الأرض أو أى شىء آخر والكرة
التي تخرج عن الساحة يردّها اليها أقرب الحراس منها ويقذفها الى داخل
الدائرة من نفس النقطة التي خرجت منها .

يعتبر غلطة كل ما يأتى :

(١) رفض الكرة ؛

(٢) الجرى بالكرة ؛

(٣) أن يمر أحد الحراس على الخط الذى يفصل الفرقين أو يضع
رجله في إحدى دوائر الفرقة المقابلة لفرقة .

(٤) أن يضع أحد الأعضاء رجله خارج دائرته ؛

(٥) مناولة الكرة بدلا من قذفها ؛

(٦) خطف الكرة من أحد الأخصام أو ضربها وهي في يده ؛

(٧) إمساك الكرة أكثر من ثلاث ثوان .

وتحسب الدرجات كما يأتى :

تكسب الفرقة درجة واحدة كلما لقف أحد أعضائها من زميل له الكرة ،
وتكسب درجتين كلما لقف ضابطها الكرة من أحد أعضاء فرقة سواء

أكون هذا وهي تمر لجميع الدائرة أم غير ذلك ، وتكسب ثلاث درجات إذا
مرت الكرة من أحد أعضاء الفرقة الى زميله ثم ضابطه مباشرة ، وتكسب
أربع درجات اذا مرت الكرة من أحد أعضاء الفرقة الى زميله ومنه الى
زميل آخر ثم الى الضابط مباشرة ، وتكسب خمس درجات اذا مرت الكرة
على جميع الأعضاء على التعاقب متجهة الى جهة واحدة باوكل خطأ يقتضيه
أحد أعضاء الفرقة يحسب بدرجة رابحة للفرقة المقابلة لها .

اللعبة الثالثة :

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٤٠

محل اللعب — الفناء أو محل الألعاب الرياضية .

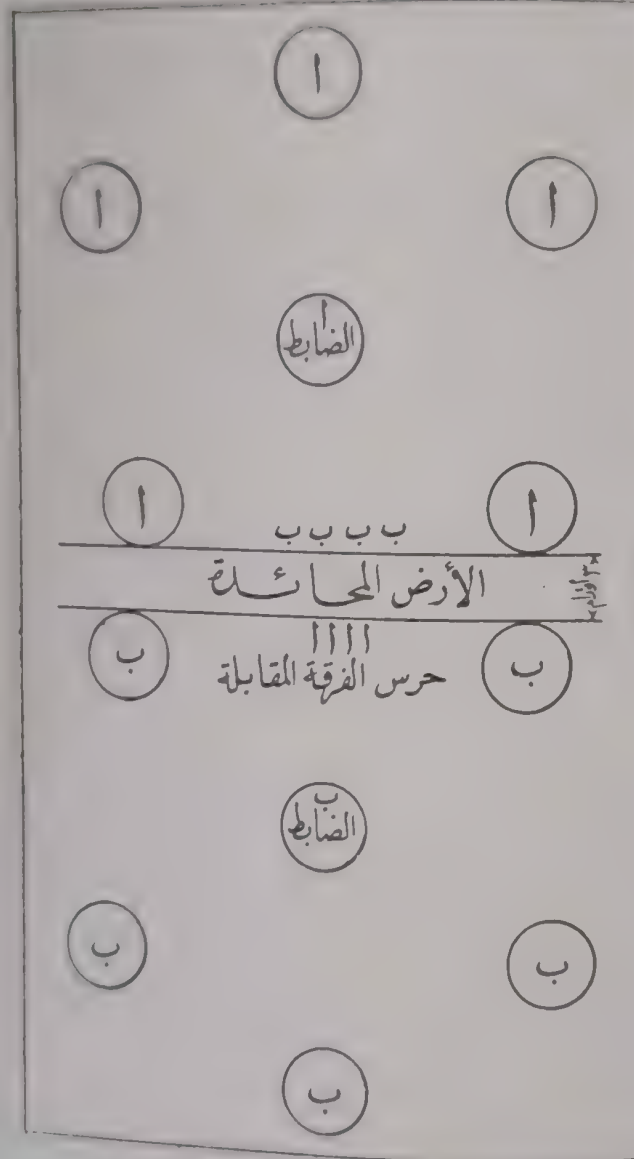
الأدوات — كرة يد :

هذه اللعبة أنشط ألعاب الضابط بالكرة لأن الحراس فيها أكثر حرية
في الحركة من حراس الألعاب الأخرى وليس فيها كثير من الأشياء الممنوعة
في الألعاب الأخرى ومن هذا أنه يمكن فيها ضرب الكرة أو دفعها باليد
وهو ممنوع في باقي ألعاب الضابط بالكرة وطريقة العقاب على اقتراف
خطأ اختيارية يتفق عليها اللاعبون قبل ابتداء اللعب ، وساحة اللعب
تختلف عن ساحة الألعاب الأخرى بوجود فراغ بين ساحتي الفرقين
يسمى (الأرض المحايدة) .

وتكسب الكرة اذا أتمت مرورها في الدائرة جميعها أو اذا لقفها الضابط
من أحد أعضاء فرقته ولكنها لا تكسب اذا لقفها أحد الأعضاء من الآخر
كما رأينا في اللعبتين الأولى والثانية ، ومحل الضابط هنا في وسط الدائرة
لا في محيطها كما سبق .

ساحة اللعب — تقسم ساحة اللعب قسمين متساويين مفصولين بقطعة
أرض يبلغ عرضها نحو ثلاث أقدام وترسم في كل نصف منها خمسة محال

أو أكثر ويمكن أن تكون هذه الحال على شكل مستطيلات أو دوائر
 فطرها من قدمين إلى خمس أقدام ويكون منها مربع أو دائرة كبيرة وفي
 وسط كل فرقة يرسم مستطيل أو دائرة أو فوق الضابط .



ويقسم اللاعبون قسمين يشتمل كل منهما على ما يأتي :

- (١) ضابط واحد ؛
- (٢) عدد من اللاعبين ؛
- (٣) عدد من الحراس يقل عن عدد اللاعبين بحارس .

وحراس كل فرقة يقفون في أول ساحة الفرقة الأخرى في مبدأ اللعب
ثم يتفرون كما يريدون عند ابتداء اللعب .

وليس لهذه اللعبة أصحاب ساحة ولكن تحتاج الى مندوب يفصل
في اللعب بين الفرقتين .

وأغراض هذه اللعبة هي :

(١) أن تمر الكرة حول الدائرة أو المربع من واحد الى آخر ؛

(٢) أن يقذف اللاعبون الكرة الى ضابطهم في الوسط ؛

(٣) أن يمنع الحراس الكرة من اتمام دائرتها في الفرقة المقابلة لفرقتهم
أو يمنعوا الضابط من لقفها ويأخذوها هم ليقذفوها لأعضاء فرقهم .

ابتداء اللعبة — يقذف الكرة المندوب في قطعة الأرض المحايدة ويجهد
حراس كل فرقة في لقفها وقذفها الى أعضاء فرقهم ولهذا الغرض يسمح لهم
بالدخول في الأرض المحايدة حتى اذا أخذ الكرة أحد الحراس وجب على
الباقى من حراس الفرقتين أن يتركوا الأرض المحايدة ولا يعودوا اليها الا اذا
ابتدأت اللعبة ثانيا وتبدأ اللعبة كلما كسبت الكرة درجة أو كلما خرجت
الكرة عن ساحة اللعب ولا يأخذ الحارس الكرة بمجرد لمسها بل يجب أن
يمسكها بكلا يديه وعند حصول نزاع يجب أن يقذف المندوب الكرة من
جديد .

قوانين اللعبة :

- (١) لا يصح للحراس أن يخطوا داخل مراکز اللاعبين ولو بقدم واحدة
ولا يسوغ لهم أن يدخلوا الأرض المحايدة إلا عند قذف الكرة في الابتداء ؛
- (٢) لا يجوز للاعبين أن يخرجوا عن مراکزهم ولو بقدم واحدة ؛

(٣) إذا خرج الضابط من محله عند لقف الكرة فلا تحسب فرقته درجة ولكن يكون له حق قذفها الى أحد أعضاء فرقته اذا كان نمر وجهه من محله بـ قدم واحدة وليس للحارس أن يمنعه من قذفها الى أحد أعضاء فرقته بـ (٤) قذف الكرة من أحد الحراس الى ضابطه في الجهة المقابلة لا يكسب درجة بـ

(٥) رفض الكرة أو ضربها من يد لاعب مسموح به في هذه اللعبة بـ (٦) يجب على حراس كل فرقة أن يلاحظوا لقف الكرة فيتأكدوا صحة كسب الفرقة الأخرى للدرجة الراجعة .

ومخالفة أحد هذه القوانين يعد خطأ ويعاقب عليه إما باعطاء الكرة للفرقة الأخرى وإما باعطائها درجة، ويجب أن يتفق اللاعبون في أول اللعب على أحد هذين العقابين ليتبعوه في اللعبة كلها .

وتكسب الكرة درجة كلما لقف الضابط الكرة من أحد لاعبي فرقته، وتكسب درجة إذا أتمت الدائرة من أحد اللاعبين الى الآخر، وتكسب الفرقة درجة اذا اقترب أحد أعضاء الفرقة الأخرى مخالفة وكان هذا متفقاً عليه من أول اللعبة بـ وتستمر هذه اللعبة مدة ١٥ أو ٢٠ دقيقة ثم يستريح اللاعبون مدة ١٥ دقيقة أو ١٠ دقائق وتستأنف اللعبة ثانية مدة ١٥ أو ٢٠ دقيقة أخرى وتبادل الفرقتان مراكرهما بعد الاستراحة ولكن لا تتغير اللاعبون أي أن الحراس لا يصيرون لاعبين مثلاً كما سبق ذلك في الألعاب الأخرى .

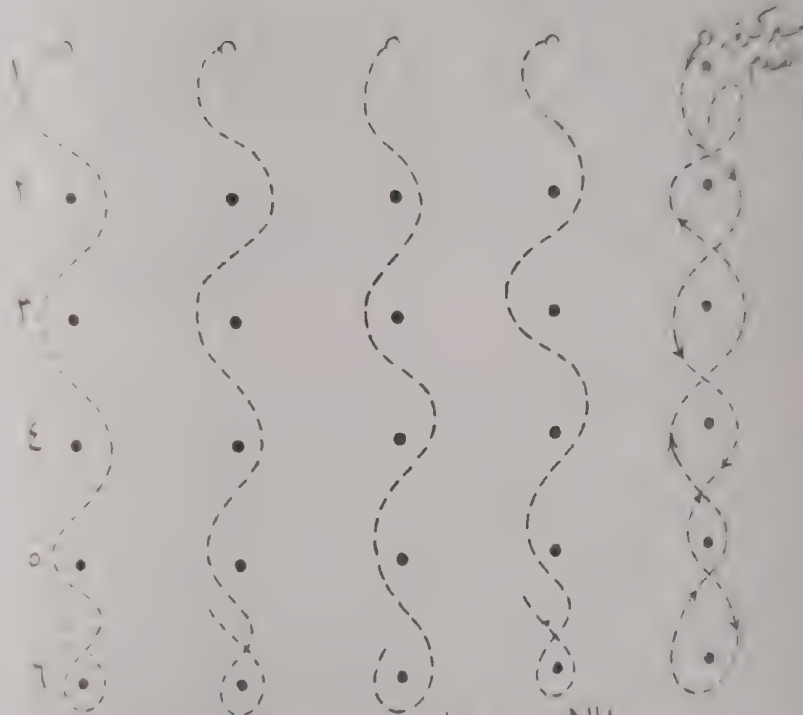
السير بالكرة داخل الصفوف وخارجها

عدد اللاعبين = من ٢٠ الى ٦٠

الشكل = أى عدد من الصفوف .

الأدوات = كرنا قدم أو أكثر على حسب عدد الصفوف أى لكل

صف كرة واحدة :



اللاعبون على بعد ٣ خطوات

يتم التاميز الأول من كل صف بالكرة بين تلاميذ صفه من جهة الى أخرى كما هو موضح في الرسم ثم يعود الى محله بنفس الطريقة المذكورة ثم يعطى الكرة للتاميز الثاني فيأخذها ويمر بها من أول التاميز الأول ثم يسير بها الى آخر الصف ثم يعود الى محله ويعطيها التاميز الثالث وهكذا الى أن يعمل ذلك آخر تلاميذ الصف ، والصف الذي ينتهي أولا بعدد ١٠ ، وكذلك أى تلميذ من أى صف يلحظ أنه انتهى قبل الآخرين يعطى درجة .



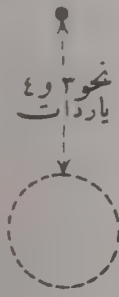
(مسابقة الفرق بالكرة)

قفز الكرة

عدد اللاعبين — أى عدد يوافق .

الأدوات — أكر تنس :

يقف اللاعبون فى صفين يواجه كل منهما الآخر ويرسم بين كل تلميذين دائرة على الأرض بالطباشير ويجهد كل تلميذ من الصف الاول فى ضرب الكرة لتقفز داخل الدائرة ويجهد التلميذ الذى أمامه فى الصف الثانى فى ضربها اذا أمكنه ذلك ، وكل تلميذ يخرج الكرة من الدائرة يكسب التلميذ الذى أمامه من الصف الثانى درجة .



• اللاعبون •

دوائر قطرها من $2\frac{1}{2}$
الى ٣ خطوات

• اللاعبون •

مسابقة الفرق بالكرة

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٨٠

الشكل — صفان أو أكثر كل منها من ٦ تلاميذ الى ١٢ تلميذا .

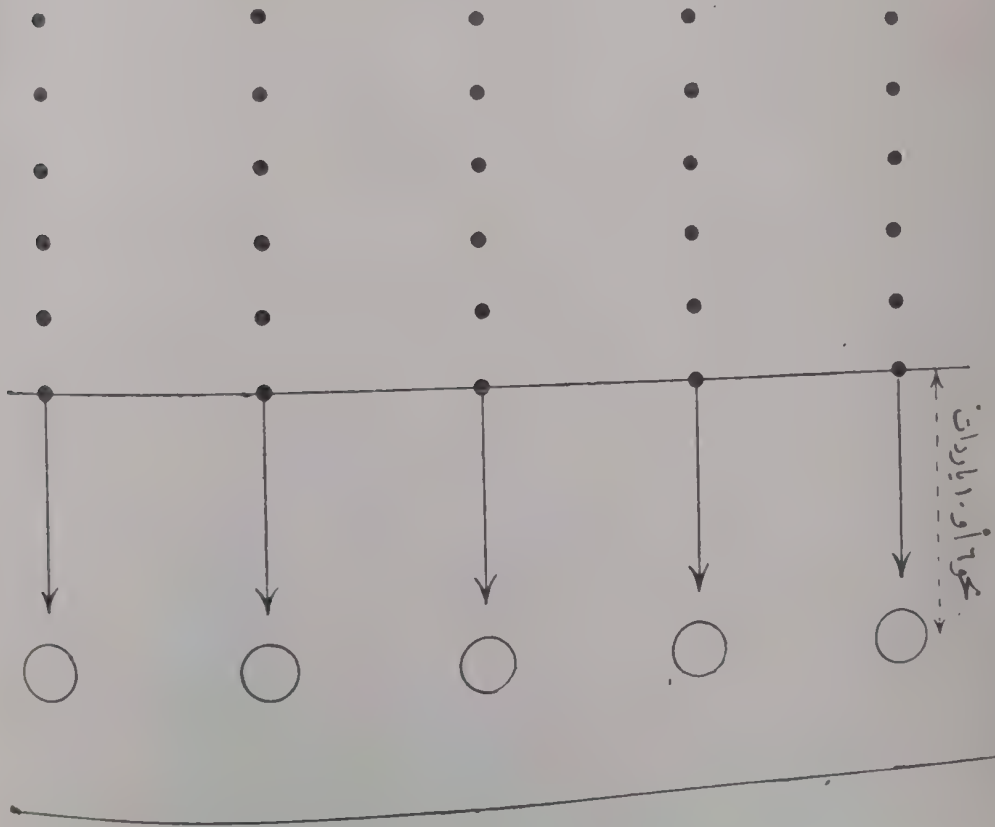
الأدوات — كرات تنس لكل صف أو فرقة كرة واحدة :

تقف التلاميذ صفوفًا وراء خط يرسم على الأرض ويرسم أمام كل صف دائرة على بعد ٦ أو ١٠ ياردات من الخط المذكور .

(*)

الطريقة الأولى - يمسك التلميذ الأول من كل صف كرة وعند إعطاء الإشارة بالابتداء يجرى الى دائرته فيقذف الكرة على حائط أو حاجز ثم يلتفتها عدة مرات على حسب اتفاق اللاعبين من قبل (وإذا لم يكن هناك حائط فيقذف الكرة في الهواء فوق رأسه ثم يلقفها) وبعد اتمام المرات المتفق عليها يعود بالكرة الى صفه فيعطى التلميذ الثاني فيه فيفعل بها ما فعله الأول ثم يعطى الثالث وهكذا الى أن ينتهى الصف .

الطريقة الثانية - يذهب التلميذ الأول من كل صف الى الدائرة ويضرب الكرة لتقفز فيها عدة مرات على حسب المتفق عليه من قبل ثم يعود فيعطى التلميذ الثاني وهكذا الى أن ينتهى الصف .



ويجب أن يقف التلميذ معتدل القامة عند ضرب الكرة وأن تقفز الكرة الى ارتفاع وسطه أو أكثفه حتى لا ينحني عند ضربها .

الطريقة الثالثة - يجرى التلميذ الأول الى الدائرة ثم يجرى منها الى صفه ويضرب الكرة في أثناء سيره مرة أو مرتين أو ثلاث مرات الى أن يصل الى التلميذ الثاني فيلقفها التلميذ الثاني في المرة الأخيرة ويجري بها الى الدائرة وهكذا ، وعدد مرات ضرب الكرة هنا يجب أن يلاحظ فيه بعد خط الابتداء عن الدائرة وتحتاج التلاميذ الى مهارة تامة في ضرب الكرة لتكون القفزة على شكل زاوية قائمة الى الأمام حتى لا يتعطل التلميذ في جريه وفي تنظيم القفزات فلا يؤخرونها جميعها الى آخر المسافة مثلاً وفي جعل الكرة تقفز الى الارتفاع المناسب أيضاً كما يحتاج التلميذ الثاني الى نشاط ليسرع في لقف الكرة عند قذفها آخر مرة .

ويمكن عمل تغييرات كثيرة في هذه الطرق الثلاث .

ويستمر السباق الى أن ينتهي التلميذ الأخير من كل صف من اعطاء الكرة الى التلميذ الأول من صفه ، والصف الذي ينتهي أولاً يعدّ فائزاً .
ويمكن استبدال أكياس الفول بالأكر في بعض الطرق .

المرور على القنطرة

يقف اللاعبون في صفين أو أكثر ويقف أحد هذه الصفوف بجانب حائط ويسند التلميذ الأول منه ظهره الى الحائط ليكون العمود لصفه ويقف باقي تلاميذ الصف متجهين جهة هذا التلميذ أحدهم وراء الآخر ثم ينحني كل تلميذ على التلميذ الذي أمامه فيكونون بهذا قنطرة يقفز عليها تلاميذ الصفوف الأخرى ويجتهد كل منهم أن لا يلمس الأرض أو يقع أثناء قفزه .
فاذا وقع أحد أعضاء صف من الصفوف حل ذلك الصف محل القنطرة وان وقع تلاميذ القنطرة أعيدت اللعبة ثانياً كما هي ؛
هذه اللعبة أكثر ملاءمة للصبيان .

كرة اليد الاسكتلندية

الأدوات — كرتا تنس أو أكثر على حسب عدد الصفوف .
الشكل — تنقسم التلاميذ الى صفين أو أكثر على حسب عددهم وكل صف يكون من ٨ تلاميذ تقريبا :

تجلس الصفوف جلوس القرفصاء اذا أمكن ويبعد كل صف عن الصف الآخر بمقدار خطوتين تقريبا ثم يقف أمام كل صف ضابط (كما هو موضح في الصورة) وفي يده الكرة وعند إعطاء الإشارة بالابتداء يقذف الضابط الكرة الى التلميذ الأول من صفه فيقف التلميذ حالما يلقف الكرة ويجرى بها فيلمس الحائط الذي وراء ضابطه أو الحاجز أو الكرسي ثم يعود فيجلس محله كما كان ويقذف الكرة الى ضابطه فيلقفها الضابط ويقذفها الى التلميذ الثاني وهكذا الى أن ينتهي الصف ويلقف الضابط الكرة من آخر تلميذ في صفه ، والصف الذي ينتهي أولا يعدّ فائزا . ويمكن أن تقف الصفوف بدلا من الجلوس في هذه اللعبة ؛

مسابقة قفز الضفادع

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٦٠

الشكل — تقف التلاميذ في صفوف كل منها من ٦ تلاميذ الى ١٠ يقفز التلميذ الأول من كل صف على ظهور تلاميذ صفه الى أن يصل الى آخره ثم يعود جاريا بين تلاميذ صفه أيضا من جهة لأخرى كما هو موضح في لعبة (السير بالكرة داخل الصفوف وخارجها) الى أن يصل الى التلميذ الثاني فيلمسه ويعود فيأخذ محلا له وراء الصف ، ويقوم التلميذ الثاني عندما يلمسه الأول فيفعل ما فعله الأول ويلمس التلميذ الثالث ثم يعود فيقف وراء التلميذ الأول وهكذا ، والصف الذي ينتهي أولا يعدّ فائزا ؛ هذه اللعبة تناسب الصبيان .



(كرة اليد الاسكتلندية)



(الرجال والنساء)

لمس الحبل

الأدوات — عصا خفيفة طولها ٣ أقدام .

عدد اللاعبين — من ٦ الى ١٢

الشكل — يقف اللاعبون على شكل دائرة أو نصف دائرة ويبعد كل منهم عن الآخر بمقدار خطوتين ويسمى كل منهم برقم من أول ١ الى ١٢ مثلاً ثم يقف تلميذ داخل الدائرة أو مواجهها لنصف الدائرة إن كان الشكل نصف دائرة ويضع العصا على الأرض قائمة ثم يضغطها بأصبع واحد وينادى أى عدد من الأعداد المذكورة وفي أثناء ندائه يرفع يده فيجرب التلميذ المسمى بهذا العدد مسرعاً ليمسك العصا قبل وقوعها على الأرض فإذا نجح في ذلك وقف هو في الوسط وأخذ التلميذ الذي كان في الوسط محله ورقمه .

الحيل والفوارس

الأدوات — كرة تنس .

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — يقف التلاميذ في دائرتين إحداهما داخل الأخرى متجهين نحو الدائرة :

يمثل تلاميذ الدائرة الخارجية الفوارس والتلاميذ الداخلية الحيل وعند إعطاء الإشارة بالابتداء يضع تلاميذ الدائرة الداخلية أيديهم على ركبهم وينحنون ويركب الفوارس عليهم وهم في تلك الحال ويمسك أحد الفوارس الكرة ويقذفها في الهواء ثم يلقفها مرتين ، وبعد ذلك يقذفها إلى فارس آخر

وهكذا يقذف الفوارس الكرة أحدهم الى الثانى بعد ان يقذفها فى الهواء مرتين ، فاذا سقطت الكرة من يد أحد الفوارس ينزلون جميعا من على ظهور الخيل ويجرون وياخذ أحد الخيل الكرة فيجتهد أن يصيب بها أحد الفوارس فاذا نجح فى ذلك ابتدأت اللعبة من جديد وصار الخيل فوارس والفوارس خيلا ، واذا لم ينجح أعيدت اللعبة كما كانت .

ملاحظة — هذه اللعبة خاصة بالصبيان ويجب قبل إعطائها ان يكون المعلم على يقين من قدرة التلاميذ على حمل بعضهم بعضا .

كرة النفق

الأدوات — كرات قدم أو كرات كبيرة مصنوعة من المطاط .

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفوف كل منها ١٢ تلميذا تقريبا :

يقف التلاميذ وقفة الابتداء فى المشى أى يترك كل منهم بين قدميه فراغا وعند إعطاء الإشارة بالابتداء يتدئ التلميذ الأول من كل صف فى درجة الكرة من بين الأقدام ويساعده التلاميذ الآخرون فى ذلك وعندما تصل الى التلميذ الأخير يأخذها ويجرى بها الى أول الصف ثم يدرجها بين الأقدام مرة أخرى ويأخذها التلميذ الأخير أيضا ويقف أمام الأول وهكذا الى أن يأخذ الصف ترتيبه الأول ، والصف الذى يصل الى ترتيبه الأول قبل الصفوف الأخرى يعدّ فائزا .

تغيير فى اللعبة — يمكن أن تمرر الكرة من فوق رؤوس اللاعبين مرة ومن تحت أقدامهم أخرى بالتبادل .



(كرة النفق)

القفز على خطوط الطباشير

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — صف أو صفان أو أكثر :

يقف التلاميذ في صفوف متجهين الى الأمام ويرسم أمامهم على الأرض سطور بالطباشير على أبعاد مختلفة ويقفز التلميذ الأول من كل صف على تلك السطور ويتبعه الثاني وهكذا ، والصف الذي يظهر تلاميذه مهارة في القفز يعدّ فائزاً .

